

SONY让游戏店的末日来临? 引领时尚潮流,PSP的另一条路

后破解时代的PSP战略 2009年游戏业吉尼斯世界记录

手把手教学破解常见问题大汇总

彻底攻略

无限航路/虐杀原型 王国之心 358/2天



全部的MEGAL GEAR SOLID 以战止战的和平

这是一个Big Boss如何建立起猎狐犬的故事, 2一个讲述"世外桃源"理念来源的传奇

PSP版才是小岛秀夫心目中的"MGS5"

或许是由于召开时间先后的关系。E3展前的微软发布会 上小岛公布"崛起"的拍肩行为反而被媒体一妙再炒、实际 上本作后来被证实是跨平台游戏。而从小岛的言行来看。其 P版的"和平使者"才是他心目中的系列正绕续作

我将担任游戏的设计和导演,并且兼任游戏 的制作人。制作团队都是MGS4的主力成员。所以本作绝非是什 么外传和延伸作品,或者说是本格的续篇,或者说是正统派的 续篇。虽然是正统,因为登场的平台是PSP,所以也会根据掌机 的特点加入新的设计和系统、将是从未有过的正统MGS。





METAL GEAR SOLID

今年E3展,小岛和他的MGS再次成为了展会的重要主角,不仅是在 微软的发布会上,还是在索尼的发布会上,双方都以各自的平台上能有 MGS系列为荣。有跨平台的《合金装备 崛起》,有街机版合金装备,还 有这次我们将要为大家介绍的《合金装备索利得 和平行者》。 □文/北斗

关于本作所发生的时间,已经稀离定是 "MSS2之后的 10年" 技额以个来推算的话,由于3代发生在1984年,那 4本种自然数定生在了1974年,没因时间正对是著名的冷战 时期,根据首为年表。这0年中发生的意义来件包括。65年 5601年进入47年,69年51017进步2047年。 71年85 第70次部队及动脉乱,是因常得到全部首学来遗产 71年85 建立馆联大,7年87年7月11初片,双此的误生——这特 72026的时间地域MSS4条相的全的景、大考束挥发电。



从公布的图片来看 88/位子 有多种服装、除了常见的土宜装 外还有类似武士铠甲般的装束。 莫非本作中将继承3代的迷彩系统,又或者是仅仅作为一些特殊 的服装而存在呢?关于这一点自 前尚未明了。

是迷彩还是隐藏服装? 武士铠甲装束



· 英幸昭也能量产化?小编推测有 两种可能。特殊的迷彩、或者是多 人联机对战、个人倾向于后者。

舞台是哥斯达黎加 为和平而组建的部队

本作的地点也已经确定,那就是有新运整 加(结合不少读者看过以业人名的美麗姆斯里 以 6分名和伊从1964建造这些是个没有架 队的阴影。 然而原义来向其代图家的关系未知 多为二社将他们的那么周期了设世,为了华村 这种文件者力量的国家以及也写着著《情况 的国家 日本88对新出建一支特殊的部队 信德定义即纵是是本著各的朋友人的自身

而本作的關标應名为"和平行者" 也58g 8os52 所以要領建这只翻队的理念思切相关,其 实合金装备系列一直有一个明显的主题。那就 是"反战" 相信反战的主题在本作中将会进 一步被心显

满屏的Big BOSS是怎样的场面?

被寄予厚望的掌机版正统系列续作

英于本作、目前已经公布的画面中 有具备。这个文字是这个文字是有的的是数字。 其一次以外形上来看。这个东方看起 方子社的SHGOOLOUL以及之后是成的 方子社的SHGOOLOUL以及之后是成的 态的物ETA、GEAV2间,不过按照的饲料来 有效。 是一050是在MSSH代之后,在OPS中 的车间来停在MSSH代之后,在OPS中 的车间来停在MSSH代之后,在OPS中 机,那么在OPS之后的本件中,这个玩 是这点也是MS原型机之后的次进吧它, 不管忽样,看样于在由我中都会没为玩 家必须要期的东方下。

有一点相信大家都已经注意到了

系观是在公布的國面中有多來了"四面 同时出现的檢集、為育會查考有人精測设 是88和SOLID父子"上序女子兵",不 过从时间上来看。这一时候的SOLID才 2岁,根本不可能——而且从外表上来 看。这4个人都是给腮胡子以及右眼眼罩 的标准配置,很明显都是他无疑了。那 或实到底是为什么呢?

克隆士兵?以当时的技术而言恐怖之子计划才刚刚开始,根本不可能有效。 那么放只能够是特殊的系统 龙、那么放只能够是特殊的系统 人,可能性最大的就是多人联机系人的服装都一样,分别是养鲜人身来,作战服都人士也即来以及美似 "Tigar" 建

彩装。或许本作中将采用一种类似直接 换装的迷彩系统。比3代中要简单一些。 但是乐馥却并不会减少。

同時也可以推断出、異机系統在本 中中将占有相大的比重。无论是之间的 《合金装备以私码上进影宁原的0000中 相是以多某机力主题的。根据在个场 沙罗的章机特性排加部更要的话。但可 能写的章机特性排加部更要的话。但可 能可战之外,很可能多人合性极大也会 被引入。毕竟画面中有许多都是小位对 的样故的基础。

另外值得一提的就是关于纸箱了。 众所周知,"纸箱"这个道具已经成为 兼顾合作与对战 这几张同时出现有四个Bia Bos的画面在网上引起了系列玩家的热烈讨论,首先可以确定的

V名人联机系统

家的熱烈讨论, 首先可以确定的 肯定都是明布市率301d, 那么比较 肯定都是明布市率301d, 那么比较 传或了。看来本作中该模式还会 被进一步发扬光大。 了合金装备系列的一个标志性物品。而

最后,也是最为重要的消息,小岛 秀夫不再只是从旁指导。而是直接负责 布作的监督。本来多思果完全文轮他们 的,但最终还是自己完全参与了"看 果尽管小岛一直表示不再直接负责MGS 系列的监督与制作,最终还建约含本下 啊,其他人也很难承受交个重担。



爽快的动作大量造 这一次指金再度进化

在如底已经达到目前电视游戏最高水油的产心主机上 企作系列的人外似田高原不下。 與的海性多面经验 默的搞实风格是本作的魅力所在。在这部作品中,控划 特可以使用的特殊直具所变谱如了很多。 使激烈的动作 性更加多样化、如作典表人模划加。 另外根据最初的 作人遗露。本作的自由意理比前作有所上开。 上一部作 品已经另不当下,这所与品等会定划什么规模型。



一本作的武器装备的种类增加了很多。在商店使用矿石可以强化或造武器。

一由于PS3机能的影响,本系列从上一作开始就 经常用广角镜头展示大气的全景画面。

在充满机关陷阱的第 用灵活的动作表演!





作要素和解谜要素都得到了大幅度强化,而且居情也更具戏剧性! 玩家们 这回又有的期待了。不知道PSP版何时才有新作呢?

1 游戏中出现了大量疑似克拉克的机器人军团。这些家伙是敌人吗?难道又是假克拉克的阴谋?

承接前作的剧情故事

(拉如特与克拉克·未来)的故事从遥远的"组写市 比较"时代边线。当时支重波边拉铜河的。是他国市 国的独裁者——克拉格多克城的塔奇思桌帝。拉切特 所属的伦巴克斯族创造的秘密武器。"伦巴克斯之证" 特国帝和他的部下打败、恢复了俄可的知识。但是籍 着战争的拉索,伦巴克斯族人也全部神秘地决了, 只有一个少年留了下来,就是后来的拉切特。

那多年过去了、大業都學年前那些大战深之了。但 是有一天境高色都完美有效也知识。 非德國國兩局 拉拉頓河的首都行星 "米特罗波利斯" 发动了强烈攻 市。 在整个循列陷入极灭过速的时候,伦亚斯底最 局的战土拉切市的代挥及定则人了推抗原陷入侵犯 战斗,超过一需害战、博布是患命的野心两次化力泡 数4、但是变拉在应时的效率;。 这时则为了搜查或 拉克的广泻而可没愿望之里。 这朝屋里在传史的海 道 "混然秘长"的导中,我时特定以舍等为,终于 打跤了海盗,寻回了克拉克。但是这个克拉克服然是 但的一些经验能成为你恶犯器人种学家综合流渐得点。这 特局免疫痛念着什么样的阴境呢?拉切特找到了声音 的信号事一布针不服星、混工程 这个神秘人究竟是敌是友? 新的战士角色 将在游戏中普场

本作的剧情有围绕着拉切特的身世以及伦巴 克斯一族的秘密展开。而家最最剧情关键的角色、 级是右边这个不如线名的伦巴克斯族男子。他也 是和拉切特一样的战士。他是谁?所有伦巴克斯 族人不是在银河太长上后都消失了吗?随着崩攻 的变售,我到海长将存如这些秘密。



→关卡设计是(拉切特与克拉克)系列的一 大亮点。玩家在游戏中要经过许多危险的地 方,才能提战强大的敌人。



明泪泣切猎的强敌军团!

拉切特的雷险之重当然不是一组风厚的、饭笼 起述。不然我们玩什么! 本作各头舞台上登場的 放人外表解明,性格各界。但是这一特征邀却与 情。在这切特雷路的邀却上,他们布下重要相关。 起前并备号把反位全有是本不算是人的主角量子从 地。他们配有各种先进的格斗被备。有的使用远距 或数据。有的还要坐着称交通工具,不过过时待的 被扳拇着手里。对付这些奔鱼也不算什么问题。大 家不要被这些家伙的凶悍外表唬住哦,其实很多敌 人都是外强中干的,看着很猛其实不嫌一击。

由于这次拉切特的对手又是那恶科学家 所以他, 通到的敌人物不只是头脑简单网肢交达的虚佣兵。各 种巨大机械和超级武器都将在函数中出现。像三头 龙一样的坦克等等。此外还有各种变异生物出现 要对付这些条不完的敌人。强力的武器与力便的道 具影面或印念卷的物品。



冒险的舞台更加刺激

与那些凶悍的放兵相比,各种危险难行的场地 才是最令人头痛的,好在游戏中有大量的道具方便 主角在各种充满陷阱的地方进行移动。这时候就要 考验玩家们的动作游戏水平了,敏锐的反应和熟练 度的积累是必不可少的。



↑本作的战斗场面和上一代一样火爆、各种爆炸、 浓烟和火光效果都做得十分突出。这样的画面在 PS3±和上很常见

面对强敌与陷阱的挑战 勇敢的你将何去何从?





暴力就是正义

熟悉的城市失去往日繁华

面对暴虐的匪徒,你在做什么? 让他们得到应有的惩罚!"

↑这个系列最吸引玩家的 就是人与狗的配合作战。

無核日本的Namca大柱已经与Banda合并多年。由 的游戏主要以日式风格为主,但是美国Namca依 独立的地位。最近他的新公市的婚名的作游戏员列 龙)的疾裔,是该系列在本世代主机上的第一件。 PS\$4000~600所"天华台。在游戏中,玩家们称为 态克,与他的爱火"暗影"一起给牧人带来驳命的

按照游戏开发者的想法,本作与其说是PS2》 代的鍊稿、不如说是一部全新的作品。首先游戏的引擎来 用了新世代的标准,游戏的画面和操化以前更先进。游 戏系统也对议前的精髓微了保留,将过去的作品一样,在 本作中云家可以直接控制"端影"这类可爱的大狼狗。

子弹和拳头是最好的问候 → 眼前是猖狂的歹徒,对于

H-SA-H- H-

加工化力工生 拥有华丽武器的神秘

设位大叔身穿西装, 手持雕花左 乾, 看起来像一个便衣警察, 又 像一个黑社会的头目。不管他是

谁,他都是影响杰克命运的人。

↑ 游戏的基本色调以阴暗为主。主人公出现 在充满阴霾细雨的城市中、心愉悟加沉雪。

MEI 陷入混乱的罪恶都市

于某个人策划的阴谋,这直城市的沿安陷入了前 所来有的混乱状态,大师上这匪横行。暴食但雌 高级杀无事市民。在这个世界工一般的时刻, 曾登我因为宠罪人狱的警官去死,史雷特和他的 停,来自僚察局尽一明事料的警发,畸影"一起 聯上了剛天匪往,报战市的道路,阴谋的背后, 旁旁操什么人在模拉。这是木笠,临影"等

PS3	本刊译名: 脱狱潜龙 报应		2010年2月28日	
	动作智险	Nameo	59.90美元	美版
X360	蓝光DVD-ROM	1.5.	记忆容量未定	市金预定

1 跨设中的战斗器分级核体平保和系统的组的

射击, "子弹时间"是本系列的一大特色。

为爱罪身陷匿

"暗影" 是杰克捡到的一支 狼犬,有一半狼的血统,它 的智商很高,体力充沛,与 杰克的配合也十分默契。



一场虚拟化大规模集团战役

作为自己小队的一份子,火暴的战场上你能做到什么呢?



世寨与任天堂各市的奥运会题材游戏 作品系列。即将以2010年加拿大温哥华冬 季运动会为题材再次推出新游戏。目前来 自日本官方的消息,这款登陆于NDS平 台的游戏作品将继续由两社著名的形象 开始在日本和欧美发售,在日本本土是 由任天堂进行发售、而在欧美等地则将 由SEGA发行。另外两社在去年制作的 以北京2008年夏季奥运会题材的作品在 Wii和NDS双平台上合计卖出了1000多 万套。相信以两家诸多明星再次出演的 本作、销量也一定很不错。 口文/七曜

代言人索尼克和马里奥来一起演出。这 款作品目前已经预定将会于2009年中旬 两大阵营龙争虎斗!





↑马里奥与索尼克谁会获胜?

□玩家还可以选择多项比赛的循环模式 来一口气进行所有自己喜欢的项目。

田杰百出的冬季奥运

点。库巴身体强壮,善干冰球: 而崇尼克有着超快的滑冰速度。 马里奥属于全能型选手。



1 玩家可以在本作中、挑战各种冬奥单项比 赛或者和朋友展开乐趣横生对战。

→玩家需要利用触摸屏来完成各个项目。还 有任务模式让玩家挑战各项运动的极限。

马里奥"与"索尼克"两大系列超人 色的NDS运动竞技游戏,两大阵营的明星(携手挑战一系列冰雷运动项目,将充分活用 路易、纳克勒斯、耀西、特尔斯等众多 深受全世界范围玩家喜爱的游戏角色也将纷

而且在所有的竞技项目中、都全部支持 多人比赛。NDS的触摸屏操作也将发挥重要



b高在崇尼克与马里康 系列作品 面温成功之 的《马里皋赛车》系列 游戏模式。开发了这款 《索尼克 世嘉全明星

PS3	本刊译名 索尼克	本刊译名 索尼克 世嘉全明显赛车		
(360	竞技体育	SEGA	「 	日版
Wiii	BD/DVD/卡带	1-8人	记忆专容量未定	12岁以上

本作将登陆PS3 X360 Wii NDS 四大平台、预定2010年发售。和任天堂 的《马里奥赛车》系列类似,本作的最 戏,而通过网络联机对战可以支持最多

玩明星索尼克为首的各路世嘉电玩明星 共同加入这场大狂飙。玩家能在游戏中 使用《欢乐桑巴》、《超级猴子球》等 其他世嘉知名作品的电玩明星驾驶车辆 积极妨碍对手才能率先到达终点





及热带雨林, 大都市等为 舞台, 玩家可以驾驶汽 车、飞机、摩托等多种交 通工具进行同台竞速、竞 速过程中可以用武器以及



用各式各样的竞技手段击败对手

世嘉对本作也可谓是野心勃 勃,几乎拿出了旗下全部明星来参 与本作、塞欢世裏的玩宴们看来是 不可错过本作了。只要本作模仿得 成功, 相信销量也不会差到哪去, 那么世惠就会将其系列化、接连不 断的推出缝作。

而且本作不单是普通的竞速游

戏、角色们除了将拥有各自独特的 技能以外, 还可以使用各种赛车在 比赛种, 做出各种各样的飙车动 作,相当的火爆。游戏中的对手 们,除了自己一路狂飙之外,还会 绘玩家制法障碍,所以玩家的唯一 目的就是阻挠对手超越自己, 取得 最终的胜利。

大叔拯

凄冷荒凉的世界, 一位最强的斗士为了心爱的女儿 踏上了充满危险与未知的旅程

> 这是一款于E3上公布的完全原创新作,介绍这款游戏之前,我 们必须要了解下该作的开发商Cavia公司。听到这个名字时,可能大 多数人都觉得很陌生, 但实际上, 这是一家经常做外包的优秀开 发商 像CAPCOM的《Fate/无限代码》、《生化氖机安布雷拉历代 记》都是由Cavia制作的。再远一点,SQUARE当年的《隋龙者》也 是由该公司一手开发,可算是经验老道的老牌厂商。如今,这家 公司又将为我们带来新动作冒险游戏《NIER》

Vier

这款作品的名称"NIER"就是游戏主人公的名字。他是一名 勇猛无敌的斗士,但为了拯救爱女而踏上了艰难曲折的冒险生 涯。该作背景设定在一个阴冷黑暗的世界,这个世界由于某个 原因发生了平衡崩坏,到处都是横行的怪物和肆虐的瘟疫,残 酚的环境 使得旅途处处充满了危险。主人公NIER的年龄设定为 30多岁,他有一个可爱的女儿,但她却感染了名为Black Scrowl的 病毒 为了女儿 NIER路上了寻求解药的征程。在不断类束的危 斗士并不孤单,他有着圣强的盟友、还有一本时刻伴随 着他的神秘之书。NEB到底会遇到什么呢?他的女儿会成功得救 吗?这一切的答案都将把握在你自己手中。



位大叔、几名战友,和一本书的故事,即将开始!

光影做得相当不错,至少可以和优秀的欧美游戏一较高低。

既然是《骑龙者》的公司制作、很多人

都会想起《骑龙者》那似好不好,似差又不 养的操作感、要知道动作游戏最重要的就是 操作手感,不过玩家们应该不用担心,多年 的锤炼下 Cavia的操作感绝不会让人失望。

SE走向世界的重头项目 欧美化暴力美学

目前关于该作的信息还非常之少。E3上公布 出的内容也仅有一段宣传视频而已。在这段不 长的影像中,我们看到主人公的动作偏向朴实 而流畅 刀剑砍杀起来颇为动感,而且,游戏 的出血度十分明显, 血腥程度基本达到了欧美 同类游戏的水准。人设、怪物设计、背景建筑 设计也偏向美式风格。由此可看,这款SE用来 走向世界"的项目之一,还真是有走向世界 的气势、虽然是外包的,但SE肯定主导着游戏 的开发方向,动作游戏,SE真的很久没有做过 而这种类型正是欧美最吃香的类型之一 日式PPG在欧美吃不开,就用美式ACT开道,这 条路子确实值得一走,就像PS3的《恶名昭彰》 一样,由外包的其他公司负责开发,自己发行 就看SE能不能把这条路真正走向成功了。

公布出的画面可能会和实际 有不少出入。但可以相信的是 既然Cavia夸下了海口,那我们-定会看到一款世界级的动作游戏 相信他没错的。



美化,风格也很西式,但 更为细腻,华美。

- 舞台场景的纵深空间看 起来不小。







在本作中,山 姆为了拯救老友 而重出江港。

本作采用了新世代30引擎技 术,针对X360硬件量身打造,展 现全新世代的惊人视觉效果。 」从本次公布的图片来看,游

戏光影效果非常出色、而主角 山姆也换了发型

展现次世代风格 ÁTOMELANEYS **SPLINTER CEL** 给你视觉上的惊人



持物有所值

本系列的核心环节一直都是强 调潜入 但本作中不再强调利用黑 暗环境的潜入,玩家将更像是007那 样在白天活动,只要不做出太可疑 的举动,就不会轻易暴露身份。游戏 中的每件物品都有其物理属性,其中 绝大多数都可以为山姆所用,玩家可 以把身旁的各种家具投向敌人。甚 至能用纸扔到敌人脸上遮挡视线

育碧的XBOX360动作谋报游费《分裂细胞 新罪》

是由Unisoft蒙特利尔工作室开发、经过好几次延期 真可谓是干呀万唤始出来。本作的主角依然是山姆 费舍尔,不过他这次不再是秘密执行任务的美国国 家安全局最顶尖的探员,而是一改造型,留着乱糟 槽的头发穿着皮衣,给人一副很沧桑的感觉

深度了解王牌特工背后的辛酸故事! 浴火重生的《分裂细胞》系列最新作

在本作的剧情设定中,山姆为了拯救老友而重出江 面的敌人。而是潜藏于自身组织内部,甚至整个美国情 报体系内部的威胁。为此山姆不得不选择离开、独自 进行秘密调查。游戏中的敌人,有不少是警察甚至全副 武装的阳探员。对付他们时 玩家不能像以前那样毫无 颐郎的痛下杀手,所以很多时候只能以躲避为手段逃脱 追捕,这无疑对玩家的操作提出了更加严格的要求

Ubisoft对《分裂细胞 断罪》他设计思路上 列前作的基础上进行了革新,这样做是想用新的游戏 方式吸引更多玩家的兴趣。并且他们表示,在设计上 尽可能的尝试更多新的方向,但是是在得到广大玩家

最棒的潜入游戏。并且含弃传统潜入游戏一贯 的缓慢步调。当然,在本作中使用潜入和阴影仍 然很重要,有了流畅的动作系统,玩家的移动进 度会比过去更迅速。比如,玩家可以看到山姆铁 攀爬, 下降, 跳跃以及微声的暗杀, 从E3展上 的海示来看, 山姆可以能到管子上, 然后快步就讨 行动相当敏捷 玩起来紧张感十足

众所周知 《分裂细胞》系列自从前作《双重间 谋》开始,在游戏中开始加入在光天化日之下的空即 场景中行动的部分,为隐秘作战和潜入增加了更多的 挑战性和难度。而在这次的《分裂: 种游戏设计理念还将得到进一步的强化。

从目前官方公开的游戏画面来看, 山姆不得不在大 白天面对全副武装的警察的搜捕,但却不能像以前那样



轻易使用致敌人于死地的各种暗杀方法,只能依靠隐藏 于人群中或是逃跑来求生,制作人Ferland表示,这种新 设定可能会使一些玩家在游戏最开始感到有些迷茫 但当玩家真正上手后,很快就能体验到这种新游戏方 式的乐趣以及其所蕴涵的潜力

他还透露开发小组在游戏设计上大幅简化了操作 会用前后相联系的进攻、隐蔽互动式的操作来 代替原先复杂的组合按键操作。 □文/七曜



向大家揭示神作背后的秘密

经过两年的开发,曾经在无数玩家心中留下难以磨灭印象的(ICO)和(旺达与巨像)的后?续作品终于浮出水面。这次我们将从该系列的领衔制作人上田文人先生那里探寻这部全新大作的秘密。

——巨大的生物真是很抢眼啊。这个创意是最初就想好的吗?



——大鹫的设计看上去十分独特。

——大鹫的动作者起来很自然,是怎么做的呢?

上田 我在小时候弄过绝和唱。还养过她不用家子。在 无意心之间。各种动物的却比就在我的脑海中留下了 茶粉的印象,不过整的的液质型。 內有CD和 位定 这与巨像 。这些别戏童的对白邮圈少,动物是不设 话的,这些设计概念被关外选用起来。因此它的动态 我们。这些设计概念被关外选用起来。因此它的动态 我们的时候我们也参考了许 多种种同动物的时程。最后特动价价或在一起。

——少年是怎么认识大量的呢? 上田 他们的初次相逢目前还是秘密(笑)。如果现在

上田 有的。我们在设计游戏的时候采用了完全真实的 物理引擎。不只是单纯地为了导入新的制作技术,而 暴为了更初实地表现出游戏的主题。比方说大整衔差 上田 是明、THICO的含义有很多、TRI是的价度思、表 不本作是ICO的简、化、目语中的TRICO(トリコ) 是 "何帅" 的意思。也可以理解为鸟、とり、列、 行 とりのこども1、也の以理解为鸟、とり、列、 付土」的相名。 としなどの彼の影響可以互解系形態 多意思。可以以是 通礼关吧。 本作千只是为了表现 动物切裂的一面。也表现了动物作为自然的产物的背 素的 重。

——游戏中出现的铠甲士兵是什么人?

上田 他们是类似人的,人形的一 总之是拥靠美的数人所来现不出资格态的敌人。这些数本本身都是来和人类没有区别,但是又和其五的主兵不体,他们对于主人公少年来说,是可信约直除,但是在大量简称,他们就是得没那么厉害了。这是老这些敌人的设计也有了我们不少工夫,不过关于他们的详细内容现在都到很密;其一。

——那么游戏是否对应网络功能,还有,在什么时候

"TRICO这个名字有很多层意思, 玩家们将在游戏中体会到含义。"

WO MORE HEROES2

(未路英雄 垂死挣扎)自从于去 年的TGS 2008中正式公布 之后 直处 于保密状态 并没有公开任何游戏相关 情报。在本次E3 2009 助将召开之前、 终于有了本作的消费流出。《垂研梅 礼〉是前作的正统锲作、在之前的故事 中、职业条手特拉维斯接受了率杀任 务,而出现在他面前的却是另 名银 发暗杀者海尔特, 经过一番激烈的原

杀海尔特倒在了特拉维斯的创下。

在此时美丽的西尔维亚突然出现, 并告 知特拉维斯已经成为JAA(杀手协会) 排名第十 位的顶尖杀手。这个突发罪 件让特拉维斯深感不安, 为了查出幕后 的指使 他展开了行动。本作中两尔维 亚再次出现, 给特拉维斯带来了新的任 务和惊喜。官方表示在本作中采用将采 用W: MotionPus附件,这样一来即便 是玩家能部轻微的运动。也能够被精确

展示杀人的青春故事

- 本作夸张的打 → 动作和非常血腥的 两面给人留下了深刻的印象, 玩起来

可谓是存快版 + 足

一个男人的战斗 尝试下双刀的厉害



首席制作人须田原 日前在接受任天堂官 方杂志采访时, 诱霜本 系列原本计划是在360上 推出, 游戏的创作灵感 是他符方便时想到的

游戏, 丰人公在游戏中的目的是 要成为世界第 的职业杀手。无 论是故事叙述任是画面风格, 整 体上都有强列企业风格和日式漫 画的感觉 玩过前作的玩家可以 再次期待特拉维斯的精彩表现。



用光刀砍杀对手

战斗主要使用 光束刀"进行。 基本攻卡是按着A健及挥动Wii remote来控制、根据Wi remote的 确度可分为上方碳下方效击。

+上方攻击総快速追续使出 而下方攻击则攻击力高, 但出 招慢。使用光束力需要电力. 当光束刀及申时刺猬要充电

超级血腥的战斗

发动怒涛般的斩杀技



RED MEMORIES

99年在PS平台推出的形 以其独特的游戏方 **万**物氣部让所有玩过的 破碎的记忆》、本

制作品。《经历》 作利用次世代主机 **计能对高度和恶**管 效果进行了加强。还加入了对应Wilden - 玩家無要隨時的現実層區、非利用

Wilmote來寻找解谜道具,他如. 杯子找到里面隐藏的钢量



法。与原作量大的不同就是玩家完全无法

減斗。主角用大部分的时间探索基个小

李祯和手电筒两个重要工具,两件

几乎随时都要用到,玩家利用推杆独装

信没有发现任何食器。当怪物出源 玩家能做的只有逃跑,或是藏在桌 示席下并寻找逃跑路线。玩家使使拥有

全新的原点之作! 让玩家寻找破碎的记忆 本作将进行大改进 体验到不同以往的作品

本作不会完全遵循初代的剧情等 玩家将被给予更多的选择权。测 戏的自由度会比以前更高。主角特别 演多重身份,很多故事也不必再按照



刑僚比原作有了明复的提升, 敌人被高清化,

用另类方式来重温初代

Ale Palemone additions.



10 无双报道 GAME SOFTWARE 09.13

©2009 Grasshopper CO.,LTD.All Rights Reserved 2009 KONAMI CO., LTD. All Rights Reserve



深受全世界观众喜爱,拥有极高人气的《龙珠》又要推出新作了。这款是对

立高清机版的动作游戏,同时也是高清机的第二款《龙珠》游戏,不同于格斗学 热的前作,这就新作将需要变为3D动作影戏,虽然游戏的情报还非常有限,但模 高速", "战略"就是游戏的关键词、前所未有的 操厂商的说法。 全新体验会让玩家感受到"史上最重的三次元素斗",从画面上来看,孙悟空。

小林、贝吉塔、弗利萨皆有出场、由此看 来。那美克里上的超量審查人黨就斗会是 新作主打吗? □文/組施

Z战上之魂爆发! 挑战极限!

《龙珠》景近几年在家用机 推出最多的.就是格斗游 文了,光PS2上被拥有多个版 附间跨度一直到《GT》 中的無一星龙完结。除了刺 本在不斷完善扩充,游戏的打 击威、特写、演出特效,以及 对原作的还原输头一直在堆 量。这次的次世代动作前



游离生死与愤怒









き1 あ年大寺五上得明 小田界技能



NINTENDO WE :	本利語名 龙野 天下 大智阶 2005年7月20日			00%27月28日
	动性游戏	NBG	7.40B	20
ALC: N	DVD	1.24	アダプモ 小俊	て急器項

医次重温小博容童年的杂妙冒险

作为日本漫画史上最为经典的一部作品。 龙珠 在全球范围内都有着极高的人 气、特别难能可贵的是,这份人气能够 直经久不衰。以 龙珠 为题材的游戏这 些年来也都推出过了许多款,基本上都是以角色扮演或是对战格斗这两大类型为主。 特别是格斗。Z系列和SPARKING系列可以说是这几年销费和人气最好的作品了

如今、WI上维上次的格斗吸作品之后,这次终于公布了一款以龙珠为题材的 (天下一大智能) 这是以原等导画为故本改编的3D横版动作过关类型的 游戏、预定于今年7月23日发售、售价为7140日元 口文/北斗





* 第會中的那些经典角色1, 熱疫發 场。包括那些让人印象深刻的反派们。 例如这个从亚缎带军团基地 盲追杀 到企鹅村的盖将军

游戏的剧情方面将以心悟空童年时期 收集龙珠的那段冒险经历为主线、从最初 在山中与布尔玛的桐园, 以及使用如意棒 大战红缎带军团 捣毁其基地 对决杀手 桃白白, 直至梦加天下第 比武大会以及 对战徭勿短笛大魔王为止



* ,在上角沟内,槽代表 的体力 体力横下面剂 段列

为了集齐七颗龙珠 乐无限的大冒险



茶實也是以權向方式進行过关。 遵 确头自敌人制改以格斗方式进行。当 的体继操作,例如Wii Remote手柄就 将具备美似光枪的功能、直接把光标 移动到敌人身上就能禁定该敌人。之 后展开华丽的连击吧。



DARK WOLD

约生物并攻击人类 曼然一部分人类研 究出了特这些被称作 神 的外星人与

而我们的游戏主角就是这么一个侧

7.不少人类 主角於了學樣愛自己所有 拯救人类世界"这么一个小问题需要

APCOM代理发行,预定在XBOX360_PS



"我必须要说我们一直努力

从目前已知的情报来看。本作整体

架构和操作系统上可能会养似于战神

了案内和地面战外,游戏中还是 备了大量太空中的战斗场景。 玩歌地



去养这些稀奇古怪的新东西。

也是一數硬派动作游戏。



充满未知的冒险

級的。比如背上的推进幾一升站 只是个 除跃器 能短时间 不过到后来就能够升级成功 气推进器。可以自由 6行。其他 的许多物品也都是如此



ERN®

由RedwoodShores工作案开发、EA 代理发行的全新动作游戏《但丁的地狱 保持这种动作冒险类的东西。这类游戏 (Dente's Inferno) 》。本作取材亩经美文 非常有爱、对我们来说更重要的在这个 类型游戏里面发挥我们的长项,满不是

学作品《神曲》、描述的是一个人游历 中古时代基督教地狱的故事。相信着过 这本文学名著的朋友已经能够猜到大致 的剧情走向了。

游戏制作人Jonathan Knight在接受采

在地狱中的游历





取材自文学名著 三部曲中的首发

激烈的近身战

则一加诗文中所描述的典 更,当然,他们的对话会有 所删减,毕竟这是一款游戏



统治的意味,但游戏不会》 及这方面的内容。

一负责抓高设计的Wayne Barloy 讨许多第名作品。

见证丑恶的众生相

Antibios as a Market Sulface of the



12 无双报道 GAME SOFTWARE 09.13

@2009 CAPCOM All Rights Reserved ©2009 Electronic Arts Entertainments All Rights Reserved 本作品以前作 龙土传说 世界现为基 稳,由 光观 系列制作小组 "ω Force" 新打造的PS3种台动作PPG。 玩家将会操作 回3位不同类型的角色组成的队伍。 运用剑 与嘎走辗行敌人,展开广大的冒险



用剑与魔法演绎一骑当于



*本非年用了 ** 一新前,終政營 タ 卓功 武场地 。例如被攻,直打中居、石柱会 倒塌,火寨礁,走可以,止物体粉领等等。 玩 家可心,将街場的任任家起,尽作,为武器 利 用ゆ形的变化开妥出器的道路。

福島雷剛

■长使用創与麗法攻击的麗朝 創水+分了得。由于自己是 点人类与精灵所生的半精成。所 在成长的过程中时常受到旁

推压。

本性故事的舞台 且在 如由本个原版年期目的次起 其至哪里"。这个 拥有结构地点。历史,而且属出为交明共存的世界,运用了PS3的情况机能式得 以双原,用如而抽屉或随轴的面面都的增高观。在这个看有技术气息,更得更 如你的世界中,从每届还的是任何中间接到达的"适重工品务所与股份战 员工。这次完全解用作中量一般的反。本作的恢复事件的可怜。

前件中融合了億大制情与自由度超高的故事制本,在本件中依然得到了糖 水。除了成技化2部分的主线取断,成成出海各了许多支线性势。 國侯賈丑 分鄉 民政部 主部都由东京自由成择。在游戏过程中,可以写下 部并生 路线、只专属于自己的战斗积率请。

> 前作中出现的丁加尔帝国。本作中反派故 人覆王巴洛午 就曾经 铁丁加尔帝国。





← 在地底湖邊到 象物集团的,阿雷乌 斯等人、他们凭借各种魔法的连携 作战、成功封锁了魔物的进攻。

活川魔法和地形

塞莲

能运用如同特技一般的拳脚功 表,和分身等变化自如的灵巧身手 来进行战斗,并且擅长各种迅速移 动的奇袭攻击。她也是遭到人类 工工的吸血种族少数残存者。



用武器与魔法战斗的"剑魔团队

本作的战斗队伍重由任用荣誉与雇 禁止一次被等增越的商品风景级。 当这个海线、海域中还是可以自由以购商。 过这个海线、英亚可以是国人作为所 领导的报人行动。 按照再这对由水场 用色展开攻击,并且再对被对空的能人 连行通由这特定二人联手行动的效也方 低,因此本游戏中玩宴等可以享受明度 至20种或长序而建筑实布。

种棒投技或以自己

敌人, 还能挥动随

@2009 KOE CO .

无限体感 无限未来

大主机体感功能原理完全揭积



.0. and the second

原理揭秘:Wii篇

虽然使用的技术谈不上新颖,但任天堂是目前最大的成功者

作为 大主机中体驱功能的先行 感功能其实根本没有任何的"高科 者、Wi的体感乐趣由于有着任人堂强 大的创新与丰富的软件阵容 使得其 被大众玩家所接受并得到了很好的普 及, 然而仅就技术原而来并 W 的体

技、含量。关于其技术层面的具体实 现途经 本干以前的科普圈地栏目中 曾经有专 1提文进行过非常详细的解 19 文里图于篮螺 小编就尽量用简

间为标配侧边的"双截棍"虽然也内置了动作感应功能,但并无倾斜等 制定。假设在3D空间中有一个点 移动汤本 它在空间XYZ轴上的坐杆值就 会发生变化,但是无论向哪个方向转动或者倾斜之个点 它的学标值都不会 改变 因为京并没有体积。更不存在转动或倾斜的概念、改变在年假改空间

中有两个距离固定的点,为了方便理解连 接两百程私为 条线段, 大多数情况下移 动或者倾斜之条约段时,两个点中至少有 个点的常标值会发生改变。但如果以这 **参**项段本身为铀的话,转动这条残段,其 两个强虐的举行值都不会改变。但如果实 司中存在的是千在 条直线但相对位置固 定的一个占、直接 占产生一个 角影。 无论如何移动转动这个 角形 都不可能 存在所有一个点些标值都不改变的情况。



"Winning"(李叔本并文称简单) 单易催的语言做个大概的说明吧。

简单表说、Wi的动作感应主要通 计两种命径的结合或是其一来实现 首先是运用"3点确定一个平面"的原 理、利用红外铁进行动作感应手柄所 存的位置 其次是应用手换内置的第 力加速感应器、可以感应出手柄向何 处移动或倾斜。

关于前者、我们都知道Ww的标准 配置里有个感应槽。压游戏的时候需 要放到电视机上。这个感应槽实际 上就只是四个LFD灯而已 两端各有两 个,这两端的LED相当于红外线光源,

而手柄底部有一个红外纷接收器, 通 过判断感应槽两端的LED位置就能确定 手柄的位置 这是非常简单的中学 物理知识。对于一些需要用到精确定 位的Wi游戏来说,是必须用到感应槽 的, 当然, 因为其实际功能也就是作 为两个红外光原, 所以将其替换成两 技蜡烛或是两枚通电的白织灯间也可 实现同样的效果,尽管从实际的操作 情况来看效果会不大稳定。。

而無力加速感应芯片就是通过手 柄内翼的感应器来判断手柄在XYZ三条 空间轴上的移动 之后再将其通过 盖牙返回给心... 这个芯片的成本大约 在10美元左右,也不是什么新奇的东 西。这个功能一般对应运动条游戏或 是赛车游戏、并不一定需要用到燃应 槽的配合。

w 的感应槽使用时需要平行放在 显示设备上面或者的面并保持与玩家 正对,使用最大有效距离是5米。通过 这些设计和设备、Wi就可以精确检测 到控制器的在屏幕上指向和它在 个 轴上的移动,加速和倾斜了。尽管其 手柄的的蹦准设计类似于光枪, 但是 与传统光枪只能在阴极显像管电视上 使用不同, 其是可以在各种电视甚至 投影仪上工作。

利用现成技术的功能强化版、什么时候能够上市才是

索尼在发布会上并没有将其发表 的全新体想设备公布正式的或是智定的 命名、由于外形上的原因、也有人将其 称为"PS",我们暂且就以此来称呼 它吧。其实要说PS3的体感设备的话。 最初手柄的"六轴"功能也大抵算是体 感的一种吧,不过因为本身的半吊子设 计、以及严重缺乏游戏的支持(除了山 皆和MGS4等少数游戏勉强算是"用 了") , 最后成为一个包影。

说到索尼这个新体感周边, 其在 技术层面上就真没有什么好说的了 -甚至比Wii都不如,基本上还是 EYETOY时代的老 套。其进化之处主 要在于那个类似麦克风的遥控器、在 選控器顶端配有 个可以变换色彩的 _FD, 再配合显示设备上的摄像头--发表会上用的是FYETOY摄像头,来共 固定型"体感"的判定。控制棒上的 _ED光源可以止EYE TOY更为精准的捕 提到其3D空间的相对位置 而控制棒 中内置的加速感应芯片则是用来判定位 移和重力加速。这也可以看成是美似 Wi 的两项功能的综合, 虽然前者需要 用到摄像头看上去更像是微软的 PROJECT NATAL, 但本质上其实与 Wi的空间判定技术差不多,至于后者 那个功能,则纯粹就与Wii相同的。

就具体技术而言, 索尼这个周边 可以看成是老任的反向成像原理 老任 的是一个接收器两个光源, 而常尼的到 是两个接收器一个光源。放置在电视上 的EYETOY相当于两个接收器,而玩家 手中的LED控制機則相当于一个光源。 根据两个接收器的位置,以及光源在接 收器上的成像坐标,同样可以计算出光 源的三维坐标、这就好像人用两只眼睛 就可以知道物体的远近一样。

发布会上他们也示范了用控制棒 来进行的体感效果、除了可以通过 EYETOY把玩家的身影实时跟游戏画面 进行合成之外, 玩家手上的控制棒可以 "变身"成为网球拍、球棒、刀剑、流 星槌、鞭子、手枪等各种外型。演示人 员表示目前这个周边还处于工业设计原 型阶段。估计最终的成品在外现和功能 上还会有 定的改进。

索尼这个周边最大的卖点在手精 准性上近较Wii要高得多, Wii的体感到 定不但精准性不够而且有明显的延 识 玩讨某上 些对到定有较高要求 激改的压密应该对此有深刻体令, 改也 是为什么任天堂会推出加强版 WilMotion Plus的崇故了。从索尼的发

布会演示情况来看、已经可以用控制棒 来写字达到了非常高的精准性,而据像 尼表示这个控制棒可以精准的捕捉1 1的实时空间动态。可以广泛或用在各 种游戏上。



这个应该算 是PS3专用的 "改进版"的

TOPICEYETOY与审判之眼

EYETOY在PS3上也被用过,如(审 利之眼 这个卡片游戏。下过EYETOY在 这里算不上是体感, 因为 每张游戏卡片 里都嵌有一种类似超市条形码的东西, 它 **型面的程序信息被EYETOY</mark> 達取之后可**以 将信息传输至PS3主机,然后在显示器上 显示出不同侵物的立体化图像。



↑ EYETOY在(审判之限) 作为信息读取装置使用的。

"PSi"的"先行者"



顿···虽然说出来可能有些不合时宣, 不过解 小编阶知, 去年年底某款少,,不怎么宣 用 去 不过也 的游戏也曾经发售过类似 "PSI" 的周边。那款 电脑游戏名为(激萌女仆爱丽丝),同 财发售的周边包括一个摄像头和 个控 电棒, 原理方面与PS:颇为相似(当然效果 要提许多1,玩家可以通过控制棒来对游戏 甲的女仆做一些不怎么那什么的辩动

ROJECT NATA

1. La ... 4 miles

瞒着尔计划是如何工作的?

- OPIC"纳塔尔计划"究竟是什么?

"纳塔尔计划"这个名字的由来有多层含 义。首先、微软公司一向 习惯以全联城市名系 作为其项目的开发代号。因此、来自巴西的该 项目负责人A ex Kipman选择了一座位于巴西 东北海岸的城市Natal纪念他的祖国。此外、 Natal这个词在拉丁语中也有"诞生"("to be born" 的含义。因此用这名字来命名再 会遇不过 这个命名的含义与本平上期所推 论的差不多 只不过主欠顺序反了 汗 。



●作列4.3a人、SAROTYDANS

* 不知最后这个体感必备出来后 · 会不会改么叫呢?

WE SOFTWARE OF

纳塔尔计划将如何改变未来游戏方式?

无控制器游戏与娱乐。纳塔尔计划提供了一种全新的游戏方式——无需控制 器。它利用传感器来跟踪人体的运动,识别面部、甚至倾听你的语音,只要你知 道如何甩手、扭腰、或说话,就可以立刻和朋友 起体验纳塔尔计划的魅力。

- ●全身游戏。納塔尔计划为你提供了一种让身体所有部位都游戏起来的方 式---头、手、脚和躯干。无遥控器游戏、意味着你不再控制超级英雄、而 你就是超級英雄。全身跟踪,使得纳塔尔计划的传感器能捕捉你的每次动 作,从头到脚 提供全身的游戏体验。
- ●个性化游戏。納塔尔计划可以在游戏中提供识别玩家面部和语音的独特体 验。你可以和游戏中的角色打招呼、说话,或者直接跨一步进入传感器的视 野、就可以登录 Xbox L VE 与好友交流。只有纳塔尔计划足以智能到记住各种 语音和面孔。如此个性化的娱乐前所未有。
- ■站起来游戏。纳塔尔计划让你离开少发,站起来游戏,获得快乐。纳塔尔 计划的每种体验部为了让玩家动起来、笑起来、蹦起来、众乐乐而设计。纳 塔尔计划让社会性游戏真正站了起来。
- 軽松体验游戏乐趣。纳塔尔计划极大推进了乐趣的分享。你将可以和朋 友们一起现货电影,无论是同处 室,还是远隔千里——无病耳表,无需键 盘,无责任何控制器。只有你和你的朋友、家人和全新的娱乐方式。

- The second second second

. . ed., 1 - 1 - 28

PROPERTY STREET, STREE Military Military Sand Street of Street

The state of the s

(人如節色、麦面及服車等件版) 約別

PARTICIPATION AND A

本统行基果于独体的是直接性人侧加流

功能与现实,三大体感未来展望

·体感功能与游戏阵容的完美搭配,才是克敌致胜的关键!

上面我们分析了三家厂商各自体 想设备的技术原理, 仅从功能的强大 与技术方面的前瞻性来讲, 微软无疑 是其中獨特, 但就游戏而言, 体感设 备也与主机一样。功能强大并不代表 定能够大受欢迎或是稳操胜券。

各自的明天: Wii篇

不得不说 老仔在包靠性和对游 戏乐趣的把握上确实有独到之处, Wii的 机能毫无疑问是三大主机中最弱的。而 日差了不上一个层次 即便是其作为 卖点的体器。在技术上也说不上新鲜 和先进,但是凭借其对人们心理的把 24. 以及自身开发的一系列简单但是 乐趣十足的软件,这便形成了如今-家独大的局面。

Wi的体感功能以前最大的毛病就 **业精确度欠佳、反应时间明显延迟**, 这次发布会上公布的WijMoton Plus就 是针对上述缺点做的补足。除此之外 老任的主要精力仍旧放在软件的开发 和支持上,毕竟其特色已经定型 除 了做功能上的强化外、最重要的还是 开发出事名能直计发摆心 : 体线乐趣 的好游戏来。设备只是个辅助工具, 好玩的软件才是核心所在,这是任天 堂客年下来堂褥的制附法则,事实也 确实如此。Wi的霸主地位基本很难再 被其余两家鄉动 是否非主流咱们 这次不讨论,只说销量。

各白的明天·PSi篇

再次强调 遍, "PSi" 只是咱们 对常尼体感设备的 个外号。并不是 正式名称。说实话这次无论是从技术 上来看还是玩法上来看。与Wii相比顶 多也就强上那么 点点,并没有本质的 区别。不过呢,这样也自有其好处 玩 家可以以较低的价格购买到这套体或 图动。 证法上助便与Wi相差不太也没 关系,能在PS3上类似Wii那样的游戏 就足够了, 毕竟PS3本身机能的强大户 经保证了许多大作的贿赂, 体感其实 只是为了对PS3进行"增值", 让玩家 能玩到更多形式的游戏而已。

不过关于 'PSi' 也有个问题、那 就是从这次发布会来看,不论是产品 外形还是展示出来的玩法, 都可以看出 其还是此较粗鬆和原始的开发阶段, 甚 至让人觉得有赶工的嫌疑。据索尼宣 传, 该周边桥计于明年上市, 嗯, 至 心详得重等 生阳

各自的明天: PROJECT NATAL篇

微粒的纳塔尔计划、绝对是三大体 感中功能最强大同时也是最先进的。这 是真正的全身体感设备。语音识别、 表情识别、全身动作识别,这 大功 能加起来至少是领先对手 个时代的 东西, 也增添了极大的延伸性。说句 定任, 很细量的微松并非直的是冲着

游戏才进行这方面的开发。就小 编所知。微软早已成立了这方面 的专门研究部门、这几大领域。 特别是全身动作精确铺提和AI 研究方面在全球和属于安徽领域 了。这次的纳塔尔计划 应该是微软研究有成 后拿出来小试身手的

次实验。 此外, 八编对 在海馬·Mo 这 款游戏时所展现出 来的强大AI功能同样 展到意惊。其所展示出 事的類器AI主要可怕 文

已经有些类似于科幻小说中的深层 次人机交互了。

不过近是那句话,功能的强大 并不代表销量的绝对成功、就发布会 上所做的那些展示来说,更多的是展 示其在人机互动上的便利性和筋奇 性, 单好游戏本身而主, 其解设 出来的、超越其余两家的能力也 有限。还有、完全取点控制器后 在玩游戏时的手感缺失也是一个 问题,例如坂FPS时价 直手指 对着空气做扣扳机动作? RPG 游戏怎么抽?等等,可见,钠 塔尔计划与"PSI"样、也 是对主机缺乏体感的功能补 充,主要还是用在人机交互



PSP-3000全面破解教程2

在针对PSP3000的確解软件Chick+EN推出之后 普守3000主机的玩家们终于盼来了玩自制软件和模 拟疆的时代。但是,对于破解者来说,仅仅让 PSP3000执行自制软件是不够的,只有当3000的系 统能够运行ISO和官方PS模拟器的时候,PSP3000的 破解才能算是完美。经过一个多月的努力, 破解 者以5.03ChickHiDN为基础,终于开发出可以运行ISO 的2000主机上运行的、经过完善、现在可以在3000 机上使用。本期杂志录维上次PSP3009破解特稿。 继续为玩家们提供简单易学的破解教程、各位玩 家可以按照本文介绍的方法,对于自己手中的 PSP3000和源先不能被解的PSP2000加载密制系统。 使它们发挥出不逊于破解版PSP的实力。在本期的 《电击收藏》中也有破解的详细说明、附送破算 软件傻瓜包,以及最新的PSP2000自制系统程序。



1 经过太久的等待之后,曾经在玩家手中默默无调 3000玩赏们终于可以在小P上玩!#©镀像游戏了

REMARKABLE REPORTS

电敏视点

- 22 SONY让黑戏戏的支目来称?
- 22 引领时尚潮流——PSP的另一条简
- 层磷酸时代的PSP键鳍 24
- 2009年游戏业會尼斯世界记录 24

MASTERMINDS

特別筆型

- 无限体感,无限未来——三大主机体感功能完全解析 14
- 无法超越的京宴——走得GT要车系列的暴后 26
- 62 PSP-3000 准完基礎解討代到來!

FIRST LOOK

无双推道

- **±**†2 含金油各 會利德 和平行者 09 02
 - 拉切特与克拉克时空裂痕
 - 1D
 - 10

11

- 64 酬狱潛龙 掃应 05 MAG
- 88 SONIC全明書書主
- 06 马里奥与SONIC冬季运动会 12 12
- 107 NIER
- 88 分裂细胞 斯羅

- 三位一体 龙士传说ZERO
- 東野高橋2 寂静岭 硫硅的记忆
- 11 但丁地狱
 - 異語空间
 - 龙珠 懷點冲击
- 龙珠 天下一大冒险 13
 - 量后的守护者

·····································		完子的建者
	_	標并改博的游戏組作用。就
		网本音频的名人茶度
		147 Marie
		100000
		海龍地 坂
	Security	新作游戏发售表
	93.64 Eq. 3	·····································
		电击光 雌
	الشم	
	- J. L.	

本刊所數圖支未設允许不得擅自转载。 禁沙袭。如发现,则被据相关法律追究 額美人宴賣任。● 凡舟本刊披稿、不得一 箱光谱。所使用的窗片或文字被由投稿者 負責,对于能犯他人版校或其他权利的文字 的被補,本刊版不承担任何连常責任。 本刊拥有对投稿文章的期节权、知投稿 可翻改、确设确者在来确时注明。作者 白國総務.来稿一律不进。● 本刊絵號部祭 受关于游戏攻略内容、秘技戏购机指 南的电话询问,对以上问题有疑问的读者 膏写信弦电子部件咨询,整谱边解。● 月 发来本刊质量问题、请联系本刊制 由表见下

自事讲戏集售

注意自義保护 運輸受強上省

量度差效整路 沉淀溶效伤毒 医皮肤纤维 享受的产生

· 编号(th)-编者(优先);2、了解游戏 历史及文化,3、有如4、加索加工人。 4、文章成本 5-1 清解: 5、推加和撤收

漢宗: 5、福田県東京 ・ 美倉道時要求: 一本原宗忠邦東義は、東海中のGarlo: = Feeland: 2、有面少一年原宗忠邦東義雄、ア東平刊制作5。 到・維修連直本常卓東州東西設计与解作: 3、禁業者不 计、接受技術報報子職等: 「新年週間改革化力」 加維維化

■ 直接指摘更多 画制作: 5、有视网络作业验文先, 4、原成场产业式 管辖个人模仿(写学单、芳达明自己的调度)及相关是示 力的作品(美观星有不利、知考虑去处。 南州等电位 · 操進 / 参至

地址: 北京東区東外海州市子海南 西東河路村

■主办单位、中国电子学会 ■第二五次单位 思得易音の中: ■主管单位、中国科学技术协会 ■社长、李志武 ■解釋出版 《施子游戏献件》杂志社 ■基倫: 黄昌星 ■剛多崎: 福祉 ■抗行主编: 指河来 ■銅帽: 邹中林/天祚/黄葉/刘鹏/张楚崇 ■美术兼监:海京作■美术编辑:王丽芳/刘晨 ■联系统址示 61-86伸發 MARIDIAN 10001 MARIPESO10-8447272 © MARIBIAN THE COMPANY OF T 64472920 (国广告联系: 杨帆 国广告电解: adv@vgamin.c 圖订價:金體各地解局 樂園內刊号:GN11-3505/TP ■■■ 刊券: ISSN:1006-5032 ■解发代表: 82-648 ■广告状河 東海工作产学の10号、国法律原何、利学、北京療法教育事等系 「大力・大学」のようなのでは、国際大学会会、WWW.Windpiccons.or



Focus on Game News



三坟机的悲哀,MMV的心灵呐喊 我们还不想死,请购买我们的游戏

本刊讯 最近,MMV社长和田 康宏在官方博客上发表了一篇声 泪 俱下的文章 请求玩家预约他们的 Wi游戏(国王物语)。

文章以十分凄凉又无奈的语气 写道,在过去一年间,MMV在Wi. 上創作了很多精心开发的游戏。包



括《牧场物语》、《胧村正》等,每一部无不经过精雕细琢、并得到了媒体广泛好 评。但实际销量数字却远远达不到原先的预期,叫好不叫座几乎成了悲哀的宿命。

"只有取得了实际销售成绩, 我们才能继续为大家制作有缘的游戏, 为了能让 这份快乐持续下去,请预约购买我们的游戏 我们还不想死,只要我们还活着,就

一定为此而努力: 拜托了, 这是我们发自心灵深处的呼唤了: "和田社长这样写道。 第三方游戏在Wii上向来就实不好,这到底是厂商的错呢。还是任天堂主导的Wii 本身的原因呢? 恐怕人人心中都有一个答案。



为防止犯人越狱或勾结暴动 国监狱没收狱内所有PS3丰机

本刊讯 英国监狱内的犯人可以幸福地玩到PS3早已是人尽皆知的事情,而最近 事情似乎有些不妙, 英国监狱开始大规模没收狱内的PS3, 理由是 - 粉止越狱。 和我国不同。英国、美国等西方国家并不怎么对监狱内的犯人进行教育工作。



更不用设强制劳动, 犯人们因此拥有大量因临时 间。为了防止犯人因无所事事而恶出事端,不少 监狱配备了一些电视机和游戏机给犯人娱乐打发时 间。但在最近,监狱发现禁些犯人利用PS3的线上 联问功能,和外界的人进行通话联络,这显然触犯 了监狱管理规定。为了避免出现意外事端,监狱方 没收了全部的PS3主机、因为这种狱内外私自联络 的事情很容易导致例如暴动、闹事等极端事件, 甚

至集体越狱都有可能发生。拥有网络功能的PS3因此成了"被枪毙的作案工具"。看 来,监狱内玩游戏,还需要找一台不带网络功能的主机才行,或者附带教育犯人的 举习功能,以求寓教于乐,比如,小蒙王学习机?

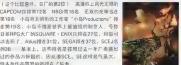
是全面的报道尽汇于此!

全球游戏开发商 TOP50强公布 日美欧皆大欢喜独立开发商醒目

本刊识 GDC主办的Think Media Service公布了 年 度的全球游戏开发商 TOP50排名。这其中不仅包括独立结算的大公司、也包含大公司旗下的子公司式开 发小组,从中我们可以看到很多熟悉的名字。

排名首位的是用脚指头想都知道的任天宝 第2名是《魔兽争霸》的老板暴雪 娱乐 第3名是图线图到天上的商碧(UBI), EA排到了第5名 KONAM 第6位

CAPCOM仅排第12名 NBGI第16名 无双的光带也在 第18名 小岛秀夫领衔的工作室"小岛Productions"排 在第19名、小岛不愧是世界上最值特的制作人。号称 日系RPG大厂的SQUARE·ENIX只排在27位、和田可 以去死了, Atlus排在31位, SEGA排在37位, SCEJ名 列38 基本上,这些排名是按照过去一年厂商推出 过的作品为依据的, 因此像SCE、SE这样名气量大。 但本身作品寥寥的部排在了后面。





你想提前感受《神秘海域 2》吗? 就回答问题,之后祈祷上帝吧

本刊:讯E3上展示的PS3超大作(神秘海域2),因极高的宣传素质止玩家们大呼 过瘾、何时能玩到也成了关注的话题。现在,就有一个机会、能让你提前感受(神 秘海域2 的精彩, 你不想试试吗"

这个活动是由SONY官方和美国1JP网站联合举办的。只要你拥有 个1、P的帐 号、之后登結 B动き用页面、连接 http://www.1up.com/do.my1Up? publicUserId=8047391),依次回答页面上提出的关于 神秘層域 系列的问题,如

果你有能力全部回答正确,那么恭喜 你,你已经获得了(神秘海域2)试 玩版序列号 的抽奖资格,如果 你足够幸运, 就会正式获得 个序 列号, 之后登陆PSN输入手中的序 列号就可获得该作的武玩贩了。如 果你自认为对 神秘海域 足够了 解、那就不要等了、赶快去吧



- 型外设 读曲表法 WEBOWE 型控制器通体宣传 保養技一業的早期報酬 以第一篇。 能發訊。使用的簡單把手拿車 果自使。该用这对金(Wi 《Brunswick Pro Bowling》以及今后常 要发售的一些保險球型游戏
- ●日本微軟宣布, 預定8月6日发售 360独占RPG《真名法典2》将推出。
- **臺限定喷彩**,凡同耐胂入该游戏和 机的污染。特河完美为新用 **计算书机包括古图上海图的用**件 淡幽黑洲 限定版主机 6



- ●NBGI公布了对应PSP的动作射击新作 《集財主要書 美黎边境》 是为14年 (三角) (三角) 有着性。
- OCT 电大流作品、中型加了电流 电影中国电影电影等的电影。 ●CONANIES等的显示。
- 演奏乐曲 本作制应因人同时前录 作品中能集的玩曲等在10首以上
- ■HESENTELX与集社条件()。 表案》有在6月16日登帖PSN PS3克

- 家可以通过PSN付費下載,这是《炸弹
- E-SERENCE (SPANIS (对)的中华专治斯 (数据PS3年)
- 海名法 单景 生情"的DLC包含了 的新地图,和一位大寨沿沿中的演章 系列永远的主人》—— 第**3**

TECMO谈PS3 独占《量子理论》 称并非翻版《战争机器》而是独创

太良司 TECMO-于ま年公布的(量子理论)、随着今年F3的大规模展出、与之 相关的议论和比较也越发多了起来。对于玩家们把这就作品和(战争机器)之间做 bt.较, TECMO最近发表了自己的看法。

"这是一款只有TECMO才能做出来的创意作品。" (量子理论)的制作人 Peter Garza如是说。这个业界从来不缺比较,尤其是如此相似的作品。TECMO 专为PS3开发的独占TPS(量子理论)自打公布开始、证案们就发现其无论整体风 格,还是主人公造型、重武器设计、怪物和背景的建模。甚至画面上的武器图标。



都与360首屈一指的(战争机器) 嘉 列极为相似。面对玩家们的质疑, Peter Garza给出了他的说法 "这 的确是一款以料幻为颗材的第三人称 健生游戏, 但这是我们的特别作品。 对为我们有 2者外传 的经验,所 以丰富的动作元素会融入其中,这只 有TECMO可以做例。"

Develop Conference十大英雄 游戏开发者NO.10,你认识多少?

本刊词 7月14日至7月16日, 。在英国布赖顿 条行了名为 "Develop Conference" 的游戏开发者 会议,大会选举出了游戏开发者心中的十大开发英 推、其中日本人含本茂毫无母念地占据了头把交给。

在这份名单中,包含了自从游戏业诞生至今的 十久功臣, 他们每一个人身上都披持着不可磨灭的 功绩,他们为游戏业做出的贡献都是他人替代不了 的。占据首位的宣本符以、马里跟

等数十年来的光辉成绩登上冠军。2-10位分别是 John Carmack (FPS游戏开山祖师、《毁灭战士》创作人》、W | Wright (模

拉人生》缔治者》、Dave Jones (《横行霸道》系列创始人)、Sid Meier (《文 神鬼欺喜, 等游戏创作 (क्षाणी कार्य कार्य केंद्र के अपने विकास अपने विकास अपने 创作人。 Michael Mornaime 暴雪公司创办人。 暗無破坏神 的缔造者 、 Jonathan Blow (《附空幻境》开发负责人)。



台湾微软祭起LIVE银会员优惠折扣大旗 12折价格升级一月金会员网战体验仅需6元?

本刊讯 价格上的优惠对于微软来说并不是什么新鲜 事,对于L VE这种虚拟消费更是如此。最近台湾微软宣 布、凡是在6月17日至7月3日 司井撒一个月全会后资格

的、即可享受12%的超低折扣优惠。 本次优惠活动是微软为了感谢全球玩家对Xbox360 的支持, 而特意举办的"LIVE优惠体验活动"之一。6 月17日至7月3日期限内,只要你拥有台版LIVE银会员帐

号 免费 , 即可通过_IVE上的信用卡支付方式、购买 个月的金会员资格,价格只需30新台币,折合人民币 6 24元 1 , 只有平时的12折, 如此近乎白送的价位对于 物会员来说具有极大吸引力,只需一顿车饭的钱,就能 享受一个月不受限制的网络对战、优先下载等多种多样 的金会员权限,如果你还不是金会员。那还等什么呢。 赶快升级体验吧

另外、时候集权截止到7月3日、本次以折扣方式注

册一个月金会员后,下个月再续费依然会恢复原价、所 以, 有意的玩家要抓紧了。

XboxLive已经在6月16日进行了停服维护工作。 为今后一个阶级路追加的。系列功能做准备、今年Fit 上微软公布了相当多的新功能,未来的这个半年内一 定十分热闹、优惠飞动也是为了拉德更多新用户。



- PSP《最终幻想2 SEA CONTRACTOR
- 之后,SEGA推出。 ●東京教練下(SOS 東南南本 英華)華藤
- **全球を含みする** 10000 / 2000 / 2000 / 2000 / 2000 / 300



微软谈第三方转变 大挖墙角细砌独占

本刊讯 第三方厂商的争夺是本世代主机最为显著 的特点之一, 而微软在这方面似乎更为得意, 近日微 软游戏工作窒息裁Shane Kim发表了看法。

"如今只为一台主机制作独占游戏的第三方已近乎



为零,就连在PS系闻 名的(合金装备)系 列新作, 也将跨平台 登陆在Xbox360上。" 这位小眼睛的韩国人自 賽地发表着看法。

Shane Kim谈到。 360字机的策事战略步 骤就是第三方的公平 竞争, MGS新作的跨 平台已经证明微软做

到了这一点。"在当今的经济形势下,第三方无法忽 视Xbox360这个全球第二大平台(官下之意就是除了 Wh就是360了1、绥维争取第三方跨平台的同时、微 放下 步祭力的方向就是尽着多的独占内容,同时 Pro.act Nata 体感技术也将是今后独占要素之 。"由 此看来,微软今后除了继续挖SONY墙角外、还将花大 押金钱购买跨平台游戏的360独占要素。

《战场女武神》新DLC 增加六个挑战新关卡

本刊讯 SEGA公司近日公布了PS3游戏、战场的 女武神〉最新追加内容,配合动曲版的热播,本次 DLC一口气追加了六个新关卡、力度可调相当之大。 战场的女武神〉在之前已经通过PSN追加过两 次新章节,6月26日游戏将追加第二批下载关卡。新 增的六关分别为"突击兵挑战" "知出兵裕战"。

"对战车兵挑战" "支援兵排战"、"战车排战" 和"他蜂兵排战"。内景在北岸地点使用北岸兵神穿 成特定的任务, 难度遗中, 玩家在游戏本篇中均高的 角色以及获得的装备都可在新关卡中使用。该批下载 章节项目名为"イーデ

1一分队の挑战状*。 下载价格300日元,有 意的玩家要留意6月26 日的PSN更新。

周边配套产品拉动 游戏实际销量、(战场的 女武排) 算是个很好的 范例, 就像以前的、樱花 大战)一样, 其他日系 厂商不妨向SEGA好好 学 引 番、





日版《战争机器 2》买游戏送追加包 初期即包含22张线上联机地图

本刊讯 微软预定于今年7月30日发售的日版(战争机器2)、目前已在发售前的 器后准备阶段,对于这款已风靡全球的超大化登陆车道,厂高准备了相当丰厚的大 礼,日本玩家将会享受到其他地区无福享受的超值优惠。

本作的日版除了默认设置改为日文介面外,游戏中人物的语音也都采用了日本 声优新能的日语。作为本次日版(战争机器2)的最大亮点,至今为止已经在美服、 港服等地区LIVE上付费下载的三款追加包 "Flashback" 、 "Combustible" 、 " Snowb nd",都会包含在与游戏同摆的特典中,免费送给购买游戏的玩家。这意味 着三款追加包中合计22张线上联机地图,在一开始就能运用于对战模式和持久战模 式中,日本玩家不必再花额外的费用下载。目前三款追加包在其他地区的下载费用

合计井2000点, 能在购买时就免费得 到,微软可算是给了日本玩家极大的 份度.

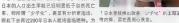
(战争机器2)日版目前已被CERO 评审为Z级(18岁以上限定),由此 看来日版并没有进行"和谐化"处理。 篡欢日报的玩宴会玩到履计履味的超级 大作。关于本作在日本的销售前景,微 软日本的相关负责人对此十分看好, ↑ (M ● 机 解) — 代本日本企图示管不错、 科 如此世界级的大作。 日本玩家也一定



为改善日本出生率下降做出贡献 脱光社用金钱鼓励员工多生孩子

本刊讯 刚刚合并不久的KOEI TECMO 最近出台了 逐新政策, 皆在鼓励属下是工 多生贵子,根据政策,拥有二个孩子的员工 家庭最多可以一次性得到200万日元的经济 45-84...

人口老龄化和新生儿出生率下降, 是当 今日本社会面临的严重问题,从多年前开始 日本的人口出生率就已经明显低于自然死亡 率、即所谓"少子化"、甚至有分折京指出。 ↑日本曾经推出改善 ジチ化"の主題論



自应政府是召、日本各界最近部出台了不少相应措施、KOE TECMO 此幾極必由 是其中之一。公司宣布、从今年6月起、将为拥有孩子的员工家庭发放"出生补助 金",每拥有一个孩子可获得10万日元经济补贴,两个孩子可领到20万日元,而拥 有三个孩子的员工更可以一次性领到200万白元、约合人民币14万多元。虽然这个 数额并不多,对养活三个孩子只能算杯水车架,但由此可看出KT社及日本各界对于 改善人口出生率做出的努力。

"人口素质的高低与出生率成反比",这个规律在全世界都通用,就在中国势 力用教育和罚款控制计划生育的同时, 日本却在倒贴钱鼓励人民多生孩子, 不能不 说是个有趣的现象。如果直有一天。日本业界因为"少子化"而被迫关闭、我们可 就再也玩不到日式游戏了,这的确是个问题。



当时不多的日本360游戏中的矫矫者。

仟天堂普及真正的"寓教娱乐" 师生诵讨NDS连线讲行课堂教堂

本刊讯 名正言顺地带着游戏机上 课,估计是很多学生的梦想吧,如今, 任天堂研发的 献 "Nintendo DS教 室",就将实现课堂上用NDS进行教 学的模式。

这套教学的原理其实就是运用Wi Fi连接学生的NDS和老师的电脑、展 开无线互动式教学。在课堂上、学生们 人手 部NDS, 老师则根据教材把各 种知识和问题发送到学生的NDS上,学 †老师的教学通过电脑发送到学生的NDS上,



生们就会在NDS上直现地看到这些内。这种模式能在国内实现吗? 容。并通过系统的各种功能进行交直和学习、比如回答问题或看图写字等,效率会 比写在黑板上高得多。目前,夏普的子公司夏普系统产品正在开发对应这套教学系 统的专用软件、包括中小学语文、汉字、数学、社会等科目,种类超过60部。,同 时教师也可以通过软件自带的编辑功能自制教材,与教材灵活互动,夏普预计将于 明年2月在日本中小学推广发售配套软件,相关价格暂时未定。

仟天学此举并非心而来潮、近来日本各域的学校及辅导班已经开始推广使用NDS 进行辅助教学,甚至有些地方已经开设了利用NDS的专门课程,游戏机进入学堂已 不是新鲜事物, 报度重视教育的日本人, 看来又走在世界前列了, 利用孩子们最喜 欢的游戏机进行教育事业,国内的学习机真要好好向人家"学习"一番。

四人合作《求生之路 2》最新情报 新场景新敌人近战斧头锅盖电锯 本刊讯 全球最佳在转游戏综篇 (求生之路2)在今年E3上首次公布、吸引了众

多期待的目光,近日Valve放出了新作的许多具体情报,还提供了实机试玩。 新作包含了五个全新的大量节,玩家间的合作尚关和分组对抗都适用于这些地

图。新作增加了数秒新型的特殊感染者、 名为Charge的社汉是类似前作TANK的怪物 变种,拥有 支极为粗壮的手臂、破坏力 惊人且行动丝毫不缓慢, Wandering Witch 则是更为可怕的女巫, 不是像以前 样只 坐在地上,而是会四处游荡、稍不留神就 会被激怒凶暴地冲向玩家,如潮水般的丧 尸也增加了 些新品种、比如身穿防护服 的, 燃烧器引发的能颇烈火对其无效, 用 人扩路的战术不再那么有效。幸存者手中 新增了不少凌厉的近战武器。凶残野蛮的 斧子、紧硬轻便的铁钢盖、见鬼杀鬼的电 锯,所挥之处都将血肉飞溅。游戏中电脑 的AI也经过特别调整、会根据玩家的行动 不断计算关卡的敌人配置行动规律、像以 前那样龟缩在一个角落的打法不再管用。 玩家必须在打不完的丧尸群中杀出生天。



↑ 滋朮無合の字本美国率部、四名赤本会 都是新设计的新人物。

- 原理がある 野田 中間 野田 一 近日 期創重榜組改革 10 二人体 11
- ●日本報告を決定するというます。 发行三款 Xbox560日金经宾系为国

- を開発を発送している。 1. 数のである。 1. 数のである。
- (大浦的泉水) 在今年 ○ □

- - PS:激音/多数量/2006 重大 表來的海道無方法下近的數 2016年末期第二天東海市長東海
 - ●子教教的XE+3-1
 - * (B. Baller) minimum likering

- 等4人要机协作。美支持是大18人在经



本刊讯 任天堂与麦当劳发布联合声明,宣布启动日本地区全面合作计划。从今 往后,在日本防责当劳懿会伴随任天堂的身影。这也是家庭、学校、地铁、医院之 后、任氏占领的又一块宝地。

最近几年,任天堂一直在扩展人们生活的每一个领域,通过种种方法和手段。 把任氏娱乐渗透进大众的脑海中,甚至神圣的教学课堂,都以"NDS教室"的方式 让NDS成为了学生的必备品。根据这次与麦当劳签定的合作计划,今后全日本3200 家麦当劳快餐店,都将安装任天堂的WIF通信设备、以及NDS的形象装饰,麦当劳 将提供任天堂授权的口袋主题套餐,和口袋妖怪系列玩具赠品,今后责当劳将成为 NDS玩家最好的取机聚会场所。同时,任天堂的游戏中可以出现麦当劳相关的形 象、口号以及标语,麦当劳授权开发的〈麦当劳DS〉也已经在开发中

这项娱乐业师认证的合作可谓意义重大。任天堂的品牌将借助是当劳的影响力



进一步深入人心。用岩田聪自己的 话说, "任天堂的理念就是给家庭 带来笔室、议点和贵当营所追求的 目标不谋简合,因此我们合作了, 任关堂会用尽一切办法扩展游戏人 口, 我们做到了。"现在我们关心 的是, 任天堂的魔爪下一步将伸向 哪里呢? 快餐业沦陷了, 接下来是 饮料? 水果? 婴儿奶粉?

MBGI举行《传说》PV短剧活动 PS3版TOV剧场版日期一并公开

本刊机 NBGI F6月14日在日本情 滨国立大礼堂举行了专场 舌动 "Tales of festival 2009°,现场公布了下半年两 款 (薄暮传说) 的上市日期, 以及一系 列相关情报。

活动现场采用了一种颇具特色的 方式,由三位主要角色的声优岛海浩瀚 (男主角) 中原麻衣(女主角)和宮

野真守(男主角基友)现场进行对话PV ↑三位声优点短剧的方式,道出了新作令人 短剧、配合背后的大屏幕、非常声动地 恢复的要素、现场气氛颇为活跃、看来下半 铜述新作最新要素、犹如身临其境一般。年传说粉丝是用不住了。

PS3版 薄暮传说)将采用蔡岛康介绘制的最新封面、更漂亮、更激情,发售 日已经确定为今年9月17日,预约特典对系列粉丝十分具有吸引力、〈深渊传说〉 中的卢克、绿绿、网络的造型将作为三名角色的可换服装追加在游戏中。

而至安美中的《董葛传说》则场版动画。也已确定将于10月3日上映。该作正 式标题为(TOV The First Strike),由Production I G负责动画制作、龟井干太担任 监督、剧场版将讲述(蒲慕传说〉游戏之前的故事,各位主要角色均会登场,同 时、剧场版的新主題歌已确定、名为〈钟を鳴らして〉。另外、〈深渊传说〉动 画版的特别FANS模DVD也定于今年12月22日发售。今年下半年将又是一个"传说 年"粉丝们一定欢呼雀跃到不能自己了。



FF13不会因为360版而缩减游戏内容 但目前还无法确定360版到底需要几张盘

本刊讯 FF13制作人北濑往范晨近禹次谈及了该 作双平台的问题、据基础、FF13不会成为360版的存 在、新做出内容上的让步。但360最终将会用到几张 盘,目前还是未知数。

今年网结束的E3上, SE已经宣布360的美版FF13 将会在2010年春季上市 而来自北濑的最新说法。360 版的开发是在今年PS3版DEMO放出后才开始进行的, 也就是刚刚开始没多久。对于不少玩家关心的事情。 开发组是否会因为"照顾"360版的DVD容量而開減游 戏内容, 北港表示, 开发组的目标是在PS3和360两个 平台上做出完全相同的游戏体验,目前正在基子PS3务 力开发中。游戏不会为了迁就360版的光碟容量而缩减 内容、360版可以采取多碟方式来推出、但服下还不能 确定要多少张碟,因为必须要等到PS3版开发完成,制 作组才能根据作品的全部内容,来确定如何放入360的 D9光章中。同时北濑还表示360版只是单纯地移植自 PS3版而已。

果能挤游戏全部安装至硬盘、之后只用一张盘启动游 6. 用並不存在名據上的麻煩。毕竟安芸硬食后、光 意只是个检测 I 具,要实现起来非常容易。只希望不 要像〈星海4〉那样、去一个村子买东西都要换张盘、 那样实在太麻烦了、也非常愚蠢、虽然SE的技术力不 怎么样,但实现这种操作应该还是可以的,除非,北 想是个软黑, 不想给和田洋一面子。



MARIE.

UBI:我们不希望下世代主机过早到来 下世代游戏开发费用异常高昂,达到六千万

近又再次谈及了下一代主机的问题,而这次他的口风 转向了开发费用上,据其称,下一代游戏的开发成本 将达到6000万美金之多,是现在的3倍以上。

虽然现世代主机还在战得如火如荼、丝毫没有分 出胜负的迹象,但下一代主机的构想一直存在于人们 的脑海中,今年的GDC就曾传出Ubisoft与微软联合研



的CGI电影得相似。" Yves Guillemot如是说。"我们 认为本世代主机很强劲, 在上面可以制作出高质量的 游戏、因此我们希望本世代主机的生命越长越好、但 核心玩家不这么挑, 他们总想尽快推出下一代主机。 玩到更强劲的游戏,可要知道,下世代主机的游戏开 发费用将会数倍提升,达到6000万美元以上,这不是 谁都能承受的平均2000万美元的现世代游戏已经很昂 贯了。"看来、就避Ubisoft这样有钱的公司,也不希 望下世代过早到来, PS3和Xbox360, 这两台机器我们 还是名证 [年好了。

另外、这位Ubisoft的老大还该及了微软的新体感 技术Project Natal,表示对这个很感兴趣,但他认为 360面向的用户群体多是核心玩家。而核心玩家基本都 是懒鬼、喜欢坐在少发上。不喜欢动来动去。更不喜 欢为了玩游戏让身体受累、对于这项技术的实用性、 他们可能还要观望一阵子。

发音的《歌音记录》本文学第1.4字音集计划量(19¹¹⁰⁰20万度,1917~2月,指音等作用每分类形 北坡域內東「東列網費的新江東(有声段时间官 方學供的第三个直接的原信也已经变出了200万亿。第 《新闻程学·安宁·特别中的上发》而计解重计分指 · 开发通行的一种基本的 新加速10000 年度初 ■無数数据编集 APGOMERE 用印度量的利生

为实】重理了严重的资本。 《光频量均衡设体 化数上市等周尔实验》区区"万旗"、欧洲地区

有类类评论 ●以上种类形式 ■最更杂的 的文 "一次"等 "等文字》文 (NEW 超级 2000年) "第4 "第4" "第5 次次化"包括对面 多家交通》 "通金集经计算方次化"包括封面 设明书,可谓本土化水是 生象 这类原态管在 1 中一小部分收取价值外 平分 与相关等的部分事实等了 ●日本Germanony直接相关的对象

●編集銀短日本玩祭長り 近期在日本销售

前进!引领时尚的"PSP Go"!

当 PSP G 正宏心态的房—制 模多元章都对美型符有非议,实实边 是一个适应的过程。案机和平引编英监 代张显均然的一种排消率地,在设计上 必然有很多共通之处。有心人一定会国 高兴,还未来受除林宇·克也要是长得 基来设计的)比如WTI5、也可以将SP 看以是重成,DSS—随是搬篮,那么编 对数分的SPS GBI能是搭置,那么编 对数分的SPS GBI能是搭置。

宣板於PSP編作方便, 生产成本额 对核能, 生产工艺简单, 当就放金比较 都见导针对核元高, 不包括给心底高, 不包括给心底。 着和屏幕的设计开发, 生产成本。 ROSA。台重整后, 体界变小, 对屏幕也 然次了保护的保护, 上下屏幕相对也就 核大, 全型衰災, 信收点是安全主新输 现象, 本次的59 GO可以提遍一个季格





維承到PSP Go上言了。

说完了外形优势,再来看些实际的 东西,首先是取消了UND光程,取而代 之的是16GB的闪存。可用来保存游戏以 **没各种媒体教器、游戏软件直接到PSN** 上下载。话说PSP Go这种配置与国内现 有的情况很像,一个BGB的闪存,再配 上一大堆破解的ISO。只不过现在变成 了官方发放的下载版而已。官方表示PSP Go只是PSP来列其中的一种型号,并不是 新一代PSP,并表示以后所有的软件都 会以UMD和下蒙两种方式用耐发率。从 常理来分析,下载版肯定比UMD版便 室。在PSP3000上市半年后。PSP Go的 推出是向世人宣布,下藏的时代即将 来售。在本届E3上SONY就着繁在介绍 PSN,梅来PSN的功能和作用将会进一步 張化。官方直接提供下载会节约很多销 售环节的成本,而卖方和买家也都会复 接受益。

从PS3 40G版本开始,就不具备兼 容之前PS2和PS游戏的功能了,看来当 时SONY就已经定下了利用PSN下载来发 布表游戏的策略。现在还只是《合金装 备 紫利德》、《最终幻想7》等PS时代 的名作。据信不久的将来,《最终幻想 《会会差各 實利集2》都会一 並出下載。之后的PS系游戏软件都将走 下鏡睛鏡,包括PSP的下一代和PS3的下 一代。現在SONY就是利用新作和经典 名称来为PSP Go护航,相信在接下来的 几个月,还会公布更多的名作下载来源 引玩家购买PSP Go_PSP Go度于今年10 月1日在美国正式发售、定价为249,99 美元,而11月1日在将在日本发售,定 价为26800日元。首先在美国上市足区 体现SONY的全球性战略,以及直接与 □文/七曜



PSP取消UMD,日本游戏店主大为不满

游戏店主的愤怒

是管下數功能在目影等的PSP上數 早已具备 不算每件公款特色、不过之 前并是是PSP基权的下载,而这个对 UMD的取漏列已经开验让日本的游戏 启老119年2月念顷。因为对于游戏员 商店、生物的UMD消除股款 市。也 意味着需要通过游戏岛屿、高戏的海 最右也相对减少,最后只会影响了他们 的生计。

日本东京的知名游戏店GAMES MAYA,其店长在他的网上日志中大表 不满、指责索尼以游戏点通的现点而 取消了PSP go的UMO功能、可是却 复有寿虑到游戏店的利益问题 他表 示目前日本的游戏专案店已经买少见 シ、要是自行下税购人的做去有 天変 成了主京销售方式的话、恐怕大部份位 民前等作游戏意识品等的表示。



"就在报近 久攻下破约PSP3000世终于 宣布"昨日不保

应调开心、2.4年医生的甲心是有 建理的、对于工家的高权应高高。 第 实主机, 3 对本。及相关的这是他们的 主要证券, 布派双的销程工程中占领 医外的工程则或结。 请严重等数据 医外的工程则或结。请严重等数据或结 会全规或相比,是从中的全部分的 。 在时间时提供,段时间,允许但是在 现时间间下。 LMD最级尤指的最级 定时间下。 LMD最级尤指的最级 是一个年轻的概则, LMD最级尤指的最级 是一个年轻的概则, LMD最级尤指的最级 是一个年轻的概则, LMD最级尤指的最级 是一个年轻的概则, LMD最级尤指的最级 企一个年轻的概则, LMD最级尤指的最级的 企一个年轻的概则, LMD最级尤指的最级的 是一个年轻的概则, LMD最级尤指的最级的 市场的不聚气,索尼此举对许多游戏店 而言无疑是雪上加霜,也难怪会让那些 唐主们能努了。

防盗版大势所趋

常尼之所り取消UMD主要有两个 原因 是兩明學它与朝的UMD推广 计划已控制供失效了,另傳數是約縮放 和職解的目的。通过同本致游戏、み 点制由止高级的目的。这个思路在PC 都及門特別是同道界里已存在、今年 GDC上微效也從过速心的手段。

很明显的、如今盗版 可题已经越来越严重、除了微软和素尼开始考虑 更改发行方式来回避被盗版的可能性。 即使是任人套前几个月也明显加强了 对此的行法。据近ESA上常石Gallagher 在设计直感。则图付也表示最重加今期 对开坡压护大规矩杆一个例题次件的 开坡压护的大规矩杆一个例题次件的 是使用特性也大幅被写。当故的组聚使 倒许多更及广阔晚早起。作为协会主 级、自然有头,为为效红一面引导数多的现象 多的现象。



"取 n f i UMD 游戏店的店主们又将绑 失一大笔收入。



E3 09已经逐渐远去,而那些燃料、拍肩、体痛、大作的身影依然 **是我们讨论的热门话题,谁说了什么语,谁做了什么事,谁拍了谁的 扁脐,这些都值得大书特书。而**宋来几个月,与这些东西相关的传闻 更是不会停息,一件事的拥施又会带来更多的猜测,总之一句话。E3 过去了。TGS还会运用? 四套鋪/網蘭



UMD光盘不会作废

<u>购买事欢的游戏和电影,不过相对的</u> MD光量是否会因此作废? 近白SONY方 PSP GO最更著的特点 ,但玩家们最美心的是 - 玩事们可以足不出户



360版《铁拳6》更优秀

,对于一部从PSS跨过来的游戏

,甚至在很多维节方面比PS3版还是 示的360版《铁卷6》坐毫不比PS3版



微软考虑为360增加

超销逝过,佛教一直在寻找着新的机会





超薄版PS3确实存在, 只是没公布

前购买的

布羅海原 前SONY手头还积压有大量PS3存货 公布,是不想影响现有PS3的销售 对分展示的实品样机 版PS3确实存在 。在翘薄雕上市之间,摩滕机必须要保证 《最近的一个给于巴3之前,那款实机模形 模据国外 Fudzilla 開始的说法 ,公布超灣版的同时会面临 ,这样SONY才能无所愿虑地发布 ,玩家呼吁PS3降价的声音也从表 SONY手中已经拥有可以 的轰动。虽然事后证明程 的厚版销售必定会受到影 。众所周知,PS3现在的 ,但之所以没有在ESE



没什么不可能, 敌人和朋友只在一

那个意思呢?还是那





对于微软的体感, 我感到十分荣幸 他们也在遵循我们主导的这条路线

方式、通过体积晶构器、让玩家用自己的身体来控制游戏 他们研究的正是我 们在Wi 上已经做过的 他们超着我们的方向努力 我感到十分荣幸。

任天堂首次把体務大规律带入普通家庭、今后的所有跟风客都可以说是模 仿老任,不过 模仿的多了就普及了 抄不抄袭谁还会管



猎天使魔女》很愚蠢、毫无新意 《铁拳6》是我最讨厌的第六个游戏

定说我是傻瓜、不会干 这是我对那个猎天使的看法。(战神3)听着不错,但我及见识过不 做评价。我很尊重原田胜弘 他是个爷们、不过、铁拳6)仍然是我最讨厌 的第六个游戏,用我告诉你前五个吗"

俗话说英雄惜英雄、可磕酸於只懂得如何暗别人,看来离开了TEAM N NJA,这位老大的性格还是 点都没变 期待他下 个游戏让我们见识 到喷排的创作实力。



摄像头体感并不是什么新鲜玩意 几年前我们就做过了, 只是没用而已

嘅、是以前任天常曾经试用:1但没有被采纳的技术,因为最适 合Winit 并不是摄像人、而是加速感应器、因此任天堂并没有把摄像头应用到Wi 以前我们认为无去驾驭体感的公司, 如今他们都发布了。

聪哥这番话题的透出一股酸味,适用摄像头应用体感的技术是否是任天誓

开包还有待运动 不过,无论是微软还是SONY,都已抢在了老任的前头



PSP版《生化危机》是专为PSP开发的 它将完全不同于以往任何一款系列作品

CAPCOM公司的Chr.s Kramer在其个人博客上透露 "PSP版《生化危机》将不同于以前的作品。它不是移植作 也不是重制作,而是专为PSP开发的完全新作。虽然现在新作还在开发中,但 我可以说,这款作品将完全不同于任何 款系列作品。

(生化危机P)很可能会以联机为卖点,就像大红大繁 贵似 爆发) 那样多人合作的可能性会比较大,这样可以 保证作品的长束、对游戏的后续内容追加也会方便许多。 如今最适合PSP的游戏风格

今年的E3已经在拍扁和软乐中落下 帷幕,但有 点似乎忽视在了玩家视线 之外。 吉尼斯世界记录,这个家喻户踪 的名词也两样存在于游戏界中,今年E3 上、各家家获奖项号广商及新作人,均 在这个证券大概台上项取了他们和遗的 世界记录,来 货们—起鳍仰下这些创 进了历史的、非"们。

宫本茂 销量最高游戏发明者

你不耐怀疑,官本茂本人就是一个 合作性及环流,由他一手说明的WI 软件《WI Sports》全球就量已达4570 万妻,这个惊人的数字可谓前无古人。 要知道,WII 主机目前实验的我们至 也不过5500万合。该软件的新有率几 平达到了人手一份的程度。4570万, 是(GTA4)的网络,是《长路3)的六 《是《金金基章》)的八号还要多。在



家中轻松健身,是不出户进行体育 5 动。 宫本大叔的包意得到了全世界用户的认 可,宫本茂作为这一神作的发明者,被 载人了吉尼斯世界记录的史册。

XboxLive 最受欢迎的在线平台

微软多率的经常得到了后等的回 报 作为一个全球性的公众在线点规率 台、Kookiuve已经拥有了2000为注册 用户,占分Dos 斯列克用户的57%。上 速点 成顺度和包括PC et et 的的所 在线海成市当做比较、LSU面的的"各 形"也在其中。所论Dostuve只是需靠故 机相对集中的平台优势取得了先担,但 被预放、SOW、任天室一来,但 矩形有数于PC的传统平台加速从算, 线案为的经复步,需要数点。

《魔兽世界》 最受欢迎的MMORPG

这个基本没有什么思念。看着国内 那些沉迹于魔兽的孩子们吧、许多地 方,魔兽几乎就是游戏的代名词。"玩 游戏"与然是《魔兽, 游戏机" 体 大 / 还玩游戏机" " 类似此种论调验处 可见、除了 苦实外, 只藤莺或 魔兽世 界 在PC同游中的巨大影响力。

魔型世界 目前全球已拥有1160 万什费用户、暴雪从中赚款的毛润数是其 连年开发高青次世代游戏的原梁、而国内 的代理成品九城失去了 魔兽 的代理权 后,也失去了收入来源的八成以上,由此 可见 魔兽 是多么的有钱途。

(福納3)

销售最快的RPG游戏

〈使命召唤4〉 游戏时间最长的游戏

不愧是Infinity Ward的王牌之作。 使命召唤4 长期占据着在钱游戏 时间最长的宝座,全世界的玩家每天玩



使命召诛4)的游戏时间总和超过 1500万分钟,大能大批爆打了其中的 此七河旗变态。强密达且,恢复实 新藏的现代战争。该作从5代发售后依 然为便下减,还有很多页75代二战后 来 两战4代政位争的。 条次至50 级 使命4 的人运运超出了厂商的预 期, 取代战争2 想必返居的为4代太 专次的电路等了就够都绝。

《吉他英雄》

销量最高的韵律游戏

、古他英雄,这几年非常火、市 且是全世界都在火、与现实中的乐脉 互动。一把吉他成为了各环岛对的新 天下。想想早年曾在中国流行一时的 DDR、那也曾经免追过下少记录、太幼 小楼都在回的的旅舞声簿是中国最流行 的音乐游戏吧。这个 是老也能赞入语 是张维操论课약?

后破解时代的PSP战略——免费午餐从哪里来?

这个问题要从两方面寻求答案。自 从PSP采用T88~V3的主板以来,SCE对 干反盗版措施已经从系统防御上升到硬 件防御的水平。PSP3000和TA-88之后 的PSP2000通过难以破解的硬件设计使 破解者无处着手,以前愿证不爽的自 制系统升级软件已经无法攻陷固件系统 的防御,一旦强行侵入就会导致机器变 ि 经讨改次巩固、PSP市场追停了德 长一段时间。在没有破解的情况下, PSP3000的拥有者只能规规矩矩地玩正 版游戏,通过SCE提供的官方软件升级 固件。国内的PSP市场也比2000破解的 时候低途。但是这种局面在5 03 ChickHEN推出之后发生了根本的改 变。从最初的运行自制软件开始,到后

東可以近行PSP機像于PSN F 整测点。 哪先接达力度不可提的IA-088的线式 全崩溃。尽管到目前 1209年6月上旬1 PSP2000比不支持则能是后的健康。但 整度在FSP3000所聚已经基本53000未居各种 新国。属于了几十到 百多元不完,所有 在价格便逐时哪买到PSP2000的玩家 们,实回服务解到了。

对下被解除率。SCE—向是深高级 协会,每年每年20年前解的市场上, PSP的言为系数文档金件组 次。 2 人工量为了一增加运行的稳定性",实 正均的的概象器。由从那当时间 厚冲 基本,并得和可以为 成功 成为了 PSP2000的语名之后。SCEAL连续附位 了PSP2000的语名之后。SCEAL连续附位 了PSP2000的语名之后。SCEAL连续附位 了PSP2000时后,是一位 被解列起与PSPCEN宣布即将推出自制 系统与SGEAL的信息,这些从 等,SCEAL中间,SCEAL中间, 等,SCEAL中间,SCEAL中间, 等,SCEAL中间,SCEAL中间, 等,SCEAL中间,SCEAL中间, 等,SCEAL中间,可以被解的等。SCEAL中间, 等,SCEAL中间,是一种间的一位, 等,SCEAL中间的一位, 等,SCEAL中间,是一种间的一位, 等,SCEAL中间,是一种间的一位, 等,SCEAL中间的一位, 等,SCEAL中间的一位, 等,SCEAL中间的一位, 等,SCEAL中间的一位, 等,SCEAL中间, 等,可以与于 等,SCEAL中间, 等,可以与 等,SCEAL中间, 等,SC

对于目前自制系统和软件破解的 问题,SCE一直在寻找 种更安全的方 点,用止碳酶者利用系统源测的PSP 电机附加压定放高点火炉的功能。 V3 柱板 和PSP3000 主机附加压放高点火炉的功能。 V3 柱板 PSP3000 主机 PSP300 主机 PSP3

对于玩家来说、围绕着破解的动争 其实并不重要。有游戏玩才是最实际的 问题。从目前的情况来看,虽然PSP 在将来推出的软件中要求5.51以上的围 件几乎是极上行钉的事情。但

不可能的。

是现在可以玩的游戏已经很多 了。现在PSP2000已经鲜血行不 50约付自制系统,而目的系统,而目的系统 能破解的PSP游戏数量吸其有 限、而且没有非批不可的。因 此大家可以放心地零受用的 玩统,玩自己想玩的游戏,新 实PSP3000的玩家也许会受损 自己的核老规律比较强任。现在 的机器准价之后确实比及破解的时候费 了 些,但是当初便宜的时候没有买。 现在抱怨也于事无补。相比过去2000破 解的时候全套1800、机器+4G棒 的价 格 现在3000本体+8G棒只要1500, 也算是比较划算的价格了。游戏么。本 来就是早买早玩的。买得晚一些,价格 会便宜 年。现在3000的价格和2000 时代相比确实已经便有很多、大家大可 不必为破解带来的涨价前觉得心理不平 衡。因为现在大家为了PSP投入的资金 已经很少了。仔细想想、现在主流的 8G高速记忆標在一年前卖多少钱,现 在又是多少钱,估计各位的心理状态轨 会平衡许多了。说实话, 未再绸缪最重 整。为了享受游戏的乐趣,大家在平时

门文/银子



还是多楷点银子吧。

《虐杀原型》官方宣布无中文版

跨平台动作冒险游戏 (應杀原型) 已经正式发售,本作的素质较高,而且剧 情方面也是一大亮点。在游戏发售前 个月,国内网站纷纷爆出 条"(虐杀原 型)中文化确定"的消息、文中以非常肯定的口吻认定"(康杀原型)的汉化工 作将在1-2个月之内完成,预计6月份与玩家见面"。

不过360版和PS3版肯定是没有中文版了,即便是在本作的PC版台湾代理商 松樹科技那也标明的是"英文版",看来这个中文版是要泡汤了 算则完成360版《生化危机5》汉化的3DM有意汉化本作,只是还不清楚汉化对 **象是PC版还是家用机版。**



SFAL #17############# * 株内の出版 : (新女成園) 様数件等数数 THE CARAGES BU Marker M. THE RMTS 7#27世代7月 3

《原型兵器



布、分别是〈节奏天图GOLD〉、 (风云 大笠城)和(最终幻想水晶 ぬ年史 討之回声) 、 虽然数量也不 算太多,但都质量非常高。

FF外传汉化版的发布对于拥有 大量日文的本作而言确实让粉丝们

时间玩, 〈风云 大 **能域) 虽然画面和音** 乐都比较简陋, 但是 胜在简单有趣、同样

值得一试。



欣慰。(节奉天国GOLD)是NDS !支持多人联机同乐是本系列最大 上音乐类游戏的佼佼者, 适合闲暇 的乐趣所在。

近期N	DS汉化游戏	
游戏名标	文化程度	V化组
ドあ大田GOLD	: 基本完美	运输及处理
风云 大能線	基本完装	APEXIX 化组
最外幻想 水品编年史 財之初点	基本完善	ACG-79-19

上期的流载中说到了索尼台湾官方汉化团队在汉化游戏

的选择上与玩家的互动以及如何进行取舍,那么在确定了 汉化目标后,其具体的作业流程又是怎样的呢?

首先他们会审查游戏的内容、判断应执行中文化后要跟 开发小组交涉,以确保能参与中文化作业的设计师、程序 设计师、除错人员等开发人员。再拟定大致的工作计划。 进行翻译、协助如何让中文顺利在游戏中呈现、然后才开 始文字的除错、修正,以及动作调整、除错,最后完工。

许多台湾玩家会抱怨SCFT未积极要求汉化团队对某些 游戏进行中文化、事实上绝非如此。中文化与否需要经过 市场评估、他们其实都会在决定前与SCFT以及其它区域销 作或宣传部门再三确认他们的黄原。只是不可能尽如人 意,有时汉化团队的成员们会因成本或时间的考量而不得 已忍痛刺爱牺牲某些部分, 现实经常是残酷的

那么汉化 款游戏大致需要花费多长时间呢? 据说大约 需要各花费1~2个月。由于汉化团队成员的每个人大多同 时得负责多款游戏,文字的除错跟其它游戏的翻译也可能 同时进行, 很难算出正确需要的时间。能确定的只有要赶 上与欧美日同步发售绝对要遵守的完成期限,至于在那之 前是否 天当两天用便很难说了。

当然汉化游戏这么大的工作量如果仅仅是依靠团队里有 限的这些人景极本不可能按时保质完成的,所以在汉化过 程中会报据具体的情况进行分配。例如哪些部分是由团队 自行完成?哪些部分会外包?一般来讲,PC在线游戏的中 文化经常会选择外包委托给外头的翻译公司,汉化团队方 而却是几乎全部由内部人员自行翻译, 当然那些高达几十 万字的翻译也是内部的负责人员辛苦翻译。

因为既然决心要进行中文化了,若不以最接近原版的表 现而汁质味地呈现经款游戏特有的风格未免太浪费。所以

小组内所有成员 均余先游玩开发 中的版本并参考 式样书等数据, 自己逐字细心思 **者翻译。除错作** 业则有时会视状



况而交由外包负责其中一部分。

具体到每款游戏所收录的字数一般会根据类型的不同而 有明显区别。例如当初在进行(GT赛车4)的中文化时、最 终收录的讯息与一开始翻译时完全不一样。加上每天各部 分都有不同人修改细节,完全不记得到底进哪里哪天被修 或修了几次,感觉上彷佛翻了实际收录讯息的2到3倍。而 且还要加上1本厚达200页的攻略手册

虽然目前PS3推出的游戏中角色扮演类型的游戏仍不 多,所以有些玩家或许以为目前中文化游戏的字数也不 其实这是天大的误会。以压成光盘于小卖店销售的套 等游戏来说、平均大约有20到30 万字。在PlayStation Store 籍售的游戏则约3到5万字左右。

减棒、或许是因为之前发布的汉化PSP游戏数量 过多有关吧,暂时进入了沉寂期,只有 款〈狂 野历险 交叉火力》的汉化版发布。

本作并非系列以往的RPG形式,而是一款战 棋举游戏,作为《狂野历睑》系列的第 款掌机 作品, Media Vision对游戏进行了大幅改动,原作 中的同合制RPG战斗在本作中变成了六角形的战 略战斗。在战斗中、玩家按照回合对我方角色进

近期PSP汉化游戏			
游戏名称	泛化程度	保护地	
狂野历验 交叉头力	基本完善	CG Z	

行移动, 各个角色的移动顺序按照 "RES" 值而 定、RES值越高的角色、就会越经常移动、通过 道具和特殊技能可以提高RES值。本作汉化工作 量还是非常大的、参与人员又有限、能够做到这 个地步, 已经非常不容易了。



上期我们介绍了"正式"汉化的第一款Wii游 戏(胧村正),当时提出由于USB Loader的出 现,更多的汉化版W 游戏符会出现,没想到这么 快般实现了、本期又有两款Wii上的汉化游戏发 布,分别是《风之克罗诺亚 通向幻界之门》和 (怪物猎人3)的试玩版。

其中风之克罗诺亚由TG8汉化组负资制作 - 不例 **过能玩野中文版总章**

破解与美工由yeyezar负责、翻译与测试由灰米 负责,还有来自漫游汉化组的胡墨胡涂友情协 助。游戏根据日版进行汉化、内容方面除了光盘 頻道显示的Logo及游戏教程右下角的"もどる" 未汉化外、其余均完成汉化。

本作虽是规划版作品、然而风之克罗诺亚系 对从来就不是以画面为重点, 其澄新的风格与简 单但显乐源于足的操作系统才是吸引人们的部 分。虽然对于一款动作游戏来说,日文也没多大 影响,不过中文版仍然会让玩家感到更加条切。

〈怪物错人3〉的试玩版由ACG汉化组制作与 发布,除了大部分图片被封在brres文件里面而尚 未能修改外,整体汉化质量还不错。翻译方面。 名词部分沿用了之前汉化的2G版名词译文。尽管 只是个试玩版,也是好事 件。

最真实的赛车游戏"——《GT赛车》系列

(GT赛车)系列所表现的是纯粹的赛车乐趣。其中既没有优柔婉转的情节; 也没有惊心动魄的震撼场而, 你甚至从来也没有见过驾驶员的模样; 在GT赛车的全部生涯中, 你的使命就是驾驶着各种赛车去比赛。

在北京时间的6月3日港展2 00条行的SCE E3 2009发布会上,让很多的玩家都兴奋了起来。这次的 兴奋可以说是即在意料之中,却又在意料之外。首先、 在E3的发布会上, 山内一典景台所作详细介绍的, 只 有那真的是快被人遗忘的——〈您车浪漫旅〉的PSP 版,也就是那款此前一直被称为 "Gran Turismo 4 Mob e' 的、跳翼到现在的、终于是换了一个名字出 现了的作品。接下来的超大作《Gran Turismo 5》竟 然只有一段2分钟的"概念动画"而已。那么意料之 中的是什么呢? GT5和GT (PSP版) 有确切的消息 了。意料之外的是什么呢?GT(PSP版)竟然没有和 当时山内说的那样,会在GT5发售之后再发售,反而 先行一步了。至于E3上公开的这两款让人期待以久的 以"真实驾驶模拟"为副标题作品。应该还有着什么 内容,就让我们在回顾整个系列之后,再来做一个大 **猪规吧** □文/Masakı

还是在1992年的时候,当 时我们现在所熟知的PS游戏主 机以及 "SCE (Sony Computer

Entertainment) *公司都还未 成立,游戏的创始人山内一典 带着SCE的公司说明文件. PlayStation的硬件策划书以及 GT的策划书前往各汽车制造厂商 进行接触。不过, 在当时在游戏 界中是很正常的一个点子,却得到了"真实驾驶模拟?

这是什么?"这样的回答。不过,第 个同意合作的是 日本的丰田汽车、之后又有着其他的公司参与了合作、 接下来才出现了我们所熟知的《跑车浪漫旅》。 在这里, 先来解释 下这款日文打着 (グランツ

方向是"只有最好的"

Policy is "Nothing But The Best"

ーリスモ〉的。英文名叫做 (Gran Tunsmo) 的游戏。 中文译名是《附车总漫旅》的游戏的名称的由来是 什么吧。这个词是来自于意大利语中的"Gran Turismo" ,译成英文是 "Grand Touring" ,原務是 指"终业旅行"或"大旅游",现在也指一种普通车 改装成用于比赛用的 种汽车类别。

在等 款的GT中, 就以当时的贴图效果和回放 便已经和很多的赛车游戏拉开了距离,虽说回放不是 GT所首创, 但是驾驶与回放各占比1 1的比重, 却 是从GT这款游戏开始的。而之所以山内 典在作品 中如此重视回放,是因为山内自己小时候就想成为一 名"电影少年", 直想拍 部电影这样的基础在, 然后要使用镜头很好地将汽车放到画面中。并且在这 样的蒸步中。拥有着大量的汽车,游戏中的视频回放 就成为了是必须的。另外,在汽车游戏中使用贴图, 主要是为了实现更好的光影效果。如果是使用在当时 主流的填色的话,那么在回放中的向光、背光效果也 去体现——因为这需要更大量的数据计算。而使 羽只要给一个光源点就可以了。另外再说句题

外语, 日本的另一位追求完美的游戏制作人小岛委夫 也有着这样的想法的人。所以,当你就只是看由他制 作的(合金装备)系列的过场情节,就有着现好菜坞 大片的感觉。只不过山内 奥的GT中没有人物、事 件、所以只能把镜头的应用用在回放的视角上面 了---当然,在开场动画的 些镜头中,也可以多多 少少感受得到山内 典的这种"电影少年"的执着。

GT1的发售是在1997年的12月23日, 圣诞节的前 一天。当时让山内一典很惊讶的是,在1997年的那时 候,基本上游戏的初期出货平均是2-3万套左右,而 GT1则是一下子就达到,735万套。山内后面回忆当时的 情况还说,由于游戏和当时的赛车游戏的风格完全不 周,并且对游戏能否靠得出去还显得十分地担心。并且 还担心着这35万套是不是定多了。然而,当时的销售 结果可以说是"一瞬之间"(山内原话)销售店中就 空仓了、全部售完。这样呢、在第二天又追加发行23万 套。这是在长长的PS的历史中也是少有的记录。并且在 长达一个月间,库存量一直是不太多的状态。

在大概谈了一下 GT1的避生与当时同类 作品区别之后,似乎应 该将游戏制作人和游戏 制作公司也得介绍一下 吧。什么?游戏里的东 西没说全? 那就请找文 内的 "History of GRAN TURISMO* 部分吧。

系列游戏的制作人, GT之父: --山内 典。现在 是株式会社Polyphony Digita 代表董事,总裁。索尼电 脑娱乐(日本,的高级副总裁。在1992年加入索尼音 乐娱乐公司,同年参与启动PayStation。在1994年正 式调入索尼电脑娱乐、之后开始着手开发卡通客车游 或(Motor Toan Grandonx)。由于统知前文所述那样。 L,内原本是以GT作为调入SCE的最单的策划的作品的。但 是由于公司并没有立即上马GT计划,山内还对此发过牢骚 说"为什么不能制作这款游戏"。在1994年12月16日。 山内一典制作的第一款游戏《Motor Toon Grandpox》 发售。1997年末,由山内策划的第 款游戏 (GRAN TURISMO》上市。全球共销售达1085万套。1998 年设立株式会社Polyphony Digital,同时就任公司总 裁。在2001年担任日本Car of the Year评委。

就山内 典本人,分别在1998年和2001年获得英 国奥斯卡金像奖"英国学院电影电视艺术<The BAFTA>互动娱乐奖'计算机编程'类别 英国奥斯 卡奖(大奖) ' " 。在1999年获得美国 "年度互动成 就奖"。在日本的CESA大奖中,也分别,因GT。GT4、 GTHD概念版获得多次奖项。另外、还被英国的 (car) 杂志在2005年進为"10 MEN OF THE YEAR" 的Best 1 (最佳第一位)。美国的 (Motor Trend) 杂志分别 在2005年和2007年的 "THE POWER_ST,50位最重 要的汽车行业人物。"名列第17位和第29





摄影。以制作出"量享实的事车游戏"为目 标:制作了全世界最著名的賽车游戏系列《GT 赛车》,这个系列可以说是SCE的灵魂、也是 PS家族的炭魂。《GT赛车》大茶成功亦让山 内成为当今顶尖的游戏制作人之一,他现在拥 有世界級的跑車无數,从另一个角度来看。他

而负责开发GT系列的株式会社Povariony Dig tall 化在CT194,人家也可以从游戏的产业CC公司中一看 得到当时景区CC中间的一个开发图形。在1980年4月2日由SCE全市设立 专注于软件开发子公司,现在是公文本、案件车的游戏为中心的一个演员。制作公司团队,现在共有两个工作字。公司正行到有170名。

而公司名字中的"Polyphony"和"Digital"部分 沒有箱其意义。"Polyphony"是指"多声音乐",也 如"和弦"的音乐用语。代表着在充满等个时才维共竭 由声音来的空间。而"Digital"是标记表罗万象的东西 进行量子化后都可以完成计算的,如此自由化的意志。而

如打算中化的部份及完成计算的深刻出血。它的影点。 "PD"最后就的是设计与技术。这是公司模立以来 直不变的方针。因为两者的关系是自补的。没有设计做 支持的技术是全角强度的,没有技术作为背景的设计也 是一样。以"设计和技术"为两径驱动的艺术家与技术 者的集团就是Polyphony Dig ta。

谈到"驾驶体验",就不得不拉回来说"真实驾 驶模拟"。那为什么叫做"真实驾驶模拟"呢?它的 英文应该提写成"the Real Driving Simulator" 实驾驶模拟器,当然前面是为了比较好说。比较通俗 化地说,是"真实驾驶模拟" 也就是模拟真实驾 驶的模拟器。那么, 既然是模拟真实驾驶的模拟器, 有什么证据来说明是这样的呢? 我不知道现在读着我 这篇文章的读者是否还记得物理学对于世界上的存在 的物质是统一的法则,也就是说,适用于物理学的东 西, 在某 方面——比如惯性、重力、离心力等等。 对于任何被这些法贝所适用的物体都是同 公式、是 吧? 那么,这点如果可以确定。汽车能否适用呢?答 案当然是确定的---适用。竟然适用,在游戏中就是 创造 个物理世界,用程序去创建 个引擎去模拟所 有相关的物理法则,不就可以了吗?而这个引擎就是 在GT系列中极为重要的"模拟引擎" S.用疑问的

↑完全南观真人春布感受, eGT系, 不变的追求

觀念整度、它的企學使應這樣和例。而在GTAP中,这 个學權報分類可了立意、要應止,與 有自對GTA的 那句時的,信中如果沒有比UTA可之上成本的,并且 對某五的等等學者中國之一會一個 最棒的图數模和器。所需可以在鄉边中學可其正常學 汽车的核計數 被可以吸信的地流达一点。而开皮 物面如其作為一個一個一個一個 沒數是就的這具與是在數學中學的與工的。有, 为此及以為一点,他出所使用的 沒數是就的這具與是在數學上可能的與工的。其一 先他的數字你簡為去收集來說的數据。这样中不仅以 只是一些普遍的中數數据。另有於對於原始, 地賽值的十數數數。汽车幹點打測中的數据等等,等 等,所也做查到 以对于資料的原本并更明其上條例



等问题,有所理解和包盖。

其实。说到真正对汽车有感兴趣的、根据山内一典 自己对于游戏的用户层的分析来说。购买GT系列的是 有着很大 部分是爱车 族。因此,他对于GT现在的 用户层的年龄上层是抱有很大的担忧的。为什么哪?因 为17岁以上的年轻人还比较好说,但是17岁以下年轻人 的话,基本不买GT系列的。单从《GRAN TURISMO 5 "Pro ogue" 》的数据来看,年轻人对于汽车的钟爱是 极少的了,而这个现象又是全世界的,并不是日本、美国 **或者中国某个国家存着在这样的证例。**

目标是"在汽车行业中 不能没有的存在"

Target is "Automotive industry couldn't without Gran-Turismo exist

由第一代的PlayStation到PS2上的GT一直是以模拟 糖度和规模的扩大为进化中心。在平台进入PS3之后。 GT5P因为互联网的因素而发生了很大的改变。其实从 GT5P,游戏这一次升级将不仅仅是GT的质的提升。山



内一身所想的是如何通过网络去做 个很大的改变。同 时、山内认为、这不仅仅是游戏的未来发展的方向、也 是电视发展的方向,更是 "PlayStation" 的未来。

我们知道,在GT5P中,不仅仅可以进行竞赛,还 有 (Gran Tur smo TV) 的节目点播。在线时还有新闻 的浏览。在菜单周围的用户界面也与以前的游戏样式 完全不同。而这些与网络的构想、山内一典在2001年 就已经有了大概的想法了。只是因为要实现这样的想 法,必须有着相适应的硬件的进化、软件技术的成熟、 基础的充实才可以。而在GT5P中,山内一典的这些构 想也正在 点 点地被实现。

Polyphony Digita 开发团队也仍然会 直将"创造 最好的东西"的理念继续下去。另外,应该也有很多 汽车爱好者或者是"GT"爱好者知道这么 件事, 在 2007年发布的日产GT-H中应用了来自于Polyphony D gita 的设计,并将其融入了成品车之中。像这种类似 的技术交流、给汽车行业中的贡献也将在以后继续下 去。所以说,GT系列的目标应该来说是"成为汽车行 业中不能没有的存在"。

不过, Polyphony Digita 的GT开发团队与汽车制造 厂商的合作也决非只和日产的GY-R一例。有些还通过 车展时发布GT的特别版本、在这些特别版本中、游戏 者可以通过GT游戏的模拟来详细了解新车的一些性能, 如油耗等等。当然、游戏中通常只能选择特定的车型 或者车票,以及极少数的赛道 通常也只有一条赛道 而已。不过,在这些游戏光盘中收录了关于新车的详 细的视频介绍创是绝对的收藏对象。

跑车浪漫旅史

History of GRAN TURISMO

(所有作品发售日时间均为日本版。所有作品的销售 量为截止至2009年3月末的全球各区城版本的总和。

Gran Turismo

发售日 1997年12月23日 销售量 1085万套。主题 是"真实驾驶"。改变竞赛游戏历史的 作可以和真 车 样驾驶的,诞生出从来没有过的概念的系列第一 作。在当时还没有真实在游戏中登场这样的游戏文化

GT开发团队与汽车厂商的主要的合作内容

日継	厂商	合作内容
2000年11月	海德巴克斯	通信E 克斯特 " 收回收证预
2000年11月	丰田	丰田Netz店限定版回放视频
2001年10月	. B/º	"Nissan GT-R Concept" 东京汽车展演示版本
2001年10月	本田	"Honda DUALNOTE" 东京汽车展演示版本
2001年10月	丰田	"Toyota pod" 东京气车模英小版本
2001年10月	铃木	"Suzuki GSX-R/4" 东京汽车展演示版本
2002年1月	NISMO	开发 "NISMO Fairlady Z S-tune" 包围零件
2002年3月	NISMO	开发 "NISMO Skyline Coupe" 包围零件
2002年5月	大发	提供 "GRAN TURISMO Concept COPEN Special Edition"
2002年6月	三菱	提供 "GRAN TURISMO Concept A RTREK TURBO Special Edition"
2002年6月	87"	图·可托莱 "NISSAN 3502" 发布密程排稿 # 版本
2002年9月	日产	面向欧洲 "NISSAN M CRA" 发布会提供演示版本
2002年12月	阿尔王罗孟は	书甲语车展上提伸 "ALFA ROMEO 147GTA 減于版本
2003年4月	大众	向upo杯参加者提供"GRAN TUR SMO LUPO CUP Training Version"
2003年4月	大众	向Lupo杯参加者提供 "GRAN TURISMO LUPO CLP Training version 2"
2003年5月	斯巴鲁	向经销商与活动提供展示SUBARJ 驾驶模拟器
2003年9月	‡⊞	在安布企业并示约特殊契件 "GRAN TUR SMO 4 PRIUS TRIAL VERSION"
2003年10月	本田	在东京汽车展上发布 "HONDA HSC" 特別版
2003年11月	AMUSE	开发 "AMUSE S2000 Street Version" 包围零件
2004年3月	丰田	在日内瓦和纽约车展上发布"TOYOTA MTRC"演示版本
2004年3月	宝马	在日内宽车展上发布"BMW M5" 质示版本
2004年6月	宝马	在日内瓦车展上并向经销商提供"BWM 1 Series powered by Gran Turismo"
2004年10月	马自达	在巴黎车架上左布 MAZDASPEED ATTENZA 南州版本
2004年10月	马自达	在日内瓦车展上发布"MAZADA MS CROSSPORT"视频演示
2004年12月	耐克	限定商品 "NIKE/GRAN TURISMO LIMITED EDITION" 发售
2005年1月	马自达	在成特律车展上提供 "GRAN TURISMO MAZDA MX-5 EDITION"
2005年2月	AMUSE	负责 "AMUSE S2000 G71" 外现设计
2005年3月	马自达	向世界各国车展提供"MAZDA Roadster"演示版本
2005年8月	8/*	开发 "NISMO Fairlady Z" 包围零件
2005年11月	OPERA PERFOMANCE	开发中田汽车沙龙瘊车 "CARMATE OPERA Z" 包围零件
2006年3月	TEAM IMPUL	负责 "arting Racing Team IMPUL" (方程式日本春车队 艺术设计
2006年9月	法拉利	在巴黎车展上发布"GRAN TURISMO MD FEATURING FERRARI GT CARS" 模型演示
2007年4月	日产	发布 "NISSAN Skyline 50周年纪念" 视频演示
2007年10月	BA	开发日产GT-R多功能仪表
2008年10月	當铁龙	发布概念车 "GT by Citroen"

※截止至2009年6月



时代中,游戏中一次性收录了让谁都感到惊讶的100 种车型146款车的数量。在GT系列突破5000万出货量 时,山内接受采访回忆当时说,"在那制作的4年内, 简直就是用上了睡觉的时间。当初想着,能够被人们 所接受就好了, 但随着发售日的临近, 内心却对是否 会被接受而忐忑不安。

Gran Turismo 2

发售日 1999年12月11日, 销售量 937万套。抵战 第一代PlayStation的系列第二作、收录了超过500种车 型600款车,包含泥地赛道在内的29种赛道,使得游戏



体积大幅飞跃的"2"。在其中大幅扩充了日本车系以 外的车型,除了当时的热门车以外,还收录了历史上 的名本。"GT1在全球的成功之后。终于与国外的厂商 取得了联系。本来就对于GT1中的100种车型, 146款 车的数量并不满足,本来就是应该纷有这么多的。

Gran Turismu 3 A-so

发告日 2001年4月28日 销售量 1489万套。相比 规模来说是品质。系列最初实现80FPS的GT平台在转 移至 "PS2" 之后, 终于实现山内最执着的60FPS的 "3"。相比规模来说,并比不上GT2,但是所有的品 质都有所提高。系列中最重要的驾驶体验也因为完全 支持方向盘控制器GT FORCE、连专业驾驶员都为其叫 好。山内也评价GT3为"泥地赛道虽然是在 '2' 中加 入的要素。在'3'中是终于形成了(它的)操作性。



Gran Turismu Concept

发生日 2002年1月1日 裕信量 156万套。实现"排 驾驶概念车"的汽车爱好者的梦想。以"驾驶只能在 车展展台中看到的概念车"为宣传语、收录以第35届东 京汽车展2001中发布的概念车为中心的特别,版本。"实 际上,Polyphony与GT-R的关系就是从这里开始的",



就如山内说的一样,在开场动画中的GT-R概念版的出现是存在着其意义的。

Gran Turismo 4 Prologue



发物目 2003年12月4日、销售量 136万条。1、 电 学 为主期的自由符号合约6.3、 实现一所知10分6 "面向初学名的款并方法"的作品。 作为GT4的人门面 的包重。 办美位于紧密的政协为"式学习业市销载的ABC 的包重。如果有一次,是一个大品用的现象型的产品,是一个 如此责任后的经验,实现一个一个 第一次实现了维修特900度回转向的GT FORCE Pro发 作,完定了个争议程度的关系。1

Gran Turismo 4



发售图 2004年2月28日、销售费 1088万余。人、 车、榜、陈有都要集在一起的原列大组成、提明表现 以入、汽车以及等处公司管、按66年2周时的"省"。现 提展最高为中型火的、使量了700种专型,50种以上的条 通、10种以上的条。同时、区号、7千亩的种色型。 重新压液的电路下指示进行比赛的"日~50年代度"。 等等的起了很大的反响。"他的"大力环则真正价值 所在的简整体验检查看道排。"与进化的转换引擎 零套。图示的时间收入。一次不到真正价值 是有效为全部的时间发生。可以是一部对一是一个 是有效为全部的时间发生。可以 是有效为全部的时间发生。而对一 是有效为全部的时间发生。而对一 是有效为全部的时间发生。而对一 是有效为全部的时间发生,而对一 是有效为全部的形式。于现实中等等。

Gran Turismo 5 Prologue

发售日 2007年12月18日 销售量 367万差。以实 持用结为效据,现外的优惠素的的问题为约约。一种 电池入了PS3、画面、严言、驾驶体验、所有的质量的 更上了一层梯。最大的特征线接受企义的了在线效效。 於了支持度大人的则较强、活在通过"Cran Tursmor TV"发布志汽车相关的节日报老是各种新闻等。引入 了多数符合CT风格的转换。另外,在可以追过同场处 会升级、米增加加超以双重聚、液点本身使化的运机。 也就只是本作中才具备的。《GTSP》与网络的检查, 又一次必须条款准约标准作为目标。



新的GRAN TURISMO

其实,我和大家一样,对于今年F3上公开的两款GI 新作到库有什么集点应该引起我们主意。先来迟迟、Gran Tunsmo) (PSP) 版中的内容吧。现在明确让经知道的 是,游戏是真正的"GRAN TURISMO"作品。包含所有 作品的毫素。也想是说、它并不和"GI4P" 样,只是 一数詹敦华,强攻中收集800款,以上的车型。4500年 以上的色影版本),36条等通。600年高局,2 按中导 的无规模的方式的多少克赛以及汽车的交易。最主要 的是,PSP版本仍然至宁着山内,最繁态金的600中的 级性。新政的画面的编版是青年没没问题了。不过,从 公开始政理另中来源。30的建模似乎也能是这样手 了,不要和520条有的了主技能

為此中的國式中有"集人與法構成",可以自由选 养型效的汽气和碳速的CPU附近、另外还有计时模式的 清原的 3等模式。这个幅式深深相同于采用机能的"假 這模定"。 "任务模定",显面有着超过100种模能 。这些整形态的超过与初初都是大的性形。这 模型或相同一个17模定",可能可能是一个10模型。 有度",在企置可以创过的国际种介超过的模型中聚形型 的发金米两风汽车,相遇游戏的间的增加,所能原则 的发金米两风汽车,相遇游戏的间的增加,所能原则 多多人同时的战功效,并且可见和其他优策交易外车等 春,在蓝里面可以用于还是一个一个

PSP版的GT是将会在10月1日 (美级欧版) 发售, 日版是在10月8日发售。届时将发行UMD和下载版两 种版本。不过,个人估计,对于玩ISO的用户可能需要 至少550版本以上的固件才可以游戏。也许这是国内 玩家级怨念的吧

而PSS接价STS。应该总是在《GTP Space-图》 16 一次大规矩的机。在这公公开的现在选额中, 我们可以看到有这么几点是令人值得期待的。一个是 车辆被逐渐接触引入。信计这样 5 价值,还有 5 分 分上行び还是加平安金地冲。车子被放送不缓伸子, 给信息之 另外 个是应该加入了WIFC。世界最终的 6 张、World Rully Chumponath J (WANSCAR) 仁星 运动汽车竞赛、Natonal Association for Stock Cer Auto Rannal 也要许他所大套事。



编辑 手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:好看的总决赛

●2009年至惠过学、本期对国家进行了较大的调整、基本上回到 了过去的老路线、扯得字比较多、大家先适应着、觉得不好响再改。

●在经历过半年的LIVE空白期后,本月再度杀回网络阵营。360LIVE战 全开。头一天就和翅膀狂杀〈求生之路〉,接下来还有很多游戏在等着铁, 主力还是 光环3)和《战争机器2》, PS3那边(机车风暴2)和《杀戮地 带2,是首法。

稅營湖人現策存得总冠军。湖人进入委后寨开始每一步走得都很艰难。 允其是在南对火箭和报金时两次多龄过关。与常规等时的如虾气势全然不同。 尽管在每个环节上湖人看起来都很均衡,但与对位的对手抗衡的时候总是落于 下风。貌似湖人并不是一直强硬的球队,不过他们还是凭借着顽强走到了最 后。希望明年湖人能够在队伍现有实力的基础上有所强化、若要实现连冠、板 柴队员必须加强。



PERFECT:弗爷直牛X!

今年的转会市场太神奇了, 弗 名在买进卡卡后, 再掏8千磅把C罗也 拣定了,如此许续的大平笔报信是诸位不可想象的。 接下来。就看皇马教练如何智慧的转换压力了,如此 阵容要是再拿不到冠军的话,肯定难掏清洗的命运。与 要联米兰这样的豪门不一样,弗爷的星马更喜欢堆 积除星、这两天皇马还说仍然对里贝里不死心。如



果真的把里贝里也带到伯纳乌的话,那无论如何也要关注一下载练的排兵布阵了。 经过2个月的艰苦节食、推予同学的体质又添了3斤、鉴于他可爱的宏物性格。我 和北斗决定在他请变看形金刚2后,也回馈其一顿大餐。

手札这东西其实根难写,私生活谁也不愿轻易透漏,写得太无聊,又怕对不住各位 无数心怀怨念的影迷,你们在6月25日就能得到解脱。



猴子:刷机的时候请注意安全

PSP3000破解,M33与PSPGEN功德无限。另外PSPGEN还 □ 推出了5 50版自制系统、虽然不算彻底完善但是也算是5 00M33 之后PSP在自制系统方面最大的进步了。虽然SCF推出5.51是情理中的事情。 但是目前大家还不必为主机玩不了新游戏而着急。倒是今年下半年的一些PSP 大作如(天诛3)、(GT寒车)、(寄生前表3)等作品到时候能不能玩上、提 比较令人关注的。

自从PSP破解之后。本人除了写破解教程之外,还在编辑部内承揽刷机业 务。 日、某美编姐姐拿来亲戚朋友的PSP止我升级, PSP3000刷5 03无问题, 拷贝游戏若 F,把8G棒塞得满满的(空之轨迹占了一半)。但是刷2000的时 候出现了问题,把人家的PSP削成了砖。好在家子掌握了神奇电池的制作方法、自 己动手将破头机修复并且升级成功。其实这也是经验教训换来的成果、前两天 擦子自己的PSP2000也变过砖,因此学会了神电恢复法,真是久病成医啊。



翅膀:大家……都结

休息的时候,一位高中同学来 我家玩,闲聊中得知了不少老同学的 近况。才知道多年没见的很多人都已经结婚了、甚 至已为人父为人母、看着网上他们的新鲜到、婚纱 簡、挑子簡、全官福豐 实在有种独加隔世的感 觉。尤其是那些女同学,当年都没有什么感觉的,现 在有人做了模特,有人结了婚,有人成了母亲,一个

个都那么有女人味,和印象中的形象出入不小。再看看自己现在的样子,貌似和以前没有# 么不同? 吃饭、睡堂、玩游戏、依然宇的要命、不知啥时候才会有变化。哎、斯其自然吧。 最近考虑是不是要破些财,家里的电视到了该换的时候了,那台上世纪90年代

初的长虹21寸导像管连张控部环接了 服役快20年的老兵也该提出历史舞台了。下 星期、无论老妈再说什么,也要用40寸以上的液晶换掉这台老古董,我说到做到、哈。



7曜:全族制霜,愿无双再战十年!

记得自己第一张正版无双是03年买的(真· 国无双3),最 事欢的正版无双是(战国无双2),至此从KOEI "25即年纪念作品" 直买到了"30周年纪念作品",现在买无双已经成为了习惯。生活中也不能

没有无双、明年就是《无双》系列诞生10周年了、值得恭贺。算上所有正传、

猛将传、帝国,还有山佐数码和万代与 "OMEGA FORCE" 小组联合制作的〈无 双) 系列作品,这些年来个人收集的系列 作品也达到了30多作,除去XO系和PC版 的冷饭作品外, 也基本算是将整个系列全 族制器、在这里衷心祝熙、无双》系列能 再战十年 只要KOEI故出、我就敢买、将 我。子培养成新一代无双真饭



北京的夏天真的报热、往往在窗中呆的时间过久会觉得復闪、所以 修上出来走走还是很有必要的、我家附近要近开了大排档、7点过后就已 经都是人了,而我也是其中之一。叫来几个朋友点上几个非菜拼盘,来上几杯冰镇扎壤, 边吃边票怎是一个爽字可以形容。最为主要的是大排构好吃不贵,咱老百姓都能消费的起。

●似乎老是用"我回来了"这句话作为起始并且被人们记住的电影角色还是办坏人 居多,像咱们中国最著名的那个胡汉三、就是一个典型以"我回来了"作为起始并被人 们记住的角色。提起这个、我应该看了许多以"我回来了"为起始的恐怖电影,而且大 多数都是有很多细集的影片、比如《猛鬼街》、《鬼娃系列》等等。在这里向大家推荐 鬼蛙回魂》系列,该片总共5部,最初的三部基本上都是给小孩子看的恐怖电影,而到 了后两部才算真真正正的带着那么一点点血腥味。喜欢恐怖片而又不敢看的朋友们可以 看看前三部。"什么?你说前三部也很恐怖?"那可能是我的口味实在是过重了吧

● 净画評旧进度 七龙珠,完结、(JOJO 奇妙智险)等待更新。



北. 斗· 恭迎神片降临 orz 〈虚杀属形〉这游戏者所比想象中强了许多、玩起来颇有当初

绿巨人的感觉。虽然玩到最后会感到有些枯燥,不过剧情方面如果 有认真体会的话就能感觉出其类似好莱坞大片般的强大。情节的峰回路转、悬念 的设置与解答,都是本作出彩的地方。个人比较好奇的一点就是,游戏最后病毒 化身的 "Aax" 阻止核弹炸毁城市、到底是为了拯救人类还是为了拯救病毒? 连着两周去走了小五连穿。第一次被大雨水雹雷电劈了下来。第二次则是晴空

万里做风徐徐,简直是地狱和天堂的差距啊 由此可见人品这玩意儿、确实相当之重要。

某个玩得到好的山友、号称要磨开北京游 命去也, 于是 朝人送行饭也不知吃了多少领, 这位仁兄却迟迟不见动静,私下一打听。才得知其 当年从老家来北京时蹭了足足有一年的饭才走





●这些日子和英团经常切磋PSP的(铁拳DR),为的是迎接即将到来的 (特曲6)。草因之前热衷于2D核斗、这次也被我彻底改造成了转拳法。

●有传闻说Wii上也要发售(街關4),而且操作简化,个人很有兴趣。

●PSP3000终于算是"初步破解"了,但眼看PSP GO又要发售,希望不要再 有大批读者向我询问GO的破解时间,否则我只有转行当黑客了

● (变形金刚2)等大片马上软要来了 算算 戶 又有一笔不小的电影开支。相比其他电影、今 年的好多片子都非常有视觉冲击力,所以绝对 不能省结。电影院, 转给你们捐款来了!

●明片終拍越多、才买了一个多月的单反。已经 拍了快2000张照片了、想想快门的寿命、看来还 是少出去几次才行。本期这张名为"随风"。



点评家



5月28日

赤色派系 游击队





- ■动作射击 ■美版 ■BD/DVD 16岁以上 ■1-2人
- 本作的景质可谓相当之高。 次世代的燕面再加上出色的 游戏性以及故事情节都是本 作的亮点。承藏了前作的错 神和本质、能让玩家提讀到90年代游戏 的影子。拥有让人无法想象的广阔战 场、能随意破坏的场景和令人无法自拔 的多人联机对战模式,这是一款绝对不 能错过的作品。它会让之前并不期待本 作的人也太防一位, 强烈推荐本作, 特 别是那些休旧的老玩家。



相当不错,游戏中也有着天时的变化。 体验相当真实。LIVE对战也提供了不错 的体验,不过销者这些速度似乎有些问 题。不管怎样、本作可说是本網業景最 高的作品,强烈推荐。 By 能量块



一款GTA式的火星游戏、喷 不,是·款火星式的GTA游 戏,不管怎么说,这款游戏 的自由度都高到了天 上。 在主角手中几乎没有什么穿西是不能破 坏的、车子房屋高楼基地都能随心所欲 地大肆破坏、看見 的人也能随意敲死, 物理引擎做得很强。但游戏的动作引擎 做得下到位。战斗时的打击感软棉棉 的 偷割草、汞锅和老品效多但目动剂。 不少都是用不上的鸡肋。

AMP

虚杀原型





- ■英版 ■BD/DVD



本作值得一玩, 游戏各种 碧素的设计超非常丰富。比 如功即边开枪的火力、在开 拉式的潜水世界自由穿钩

连续技华预攻击,随意攻破任何敌人与 事物。游戏的进行方式硬派而且夸张、 但是游戏剧情的单调乏味也暴露无疑 不过作为一款动作游戏来看、还是很不 错的、本作中暴力元素的代入感十足 非常爽、喜欢宴快的玩游在上手后会有 种停不下来的感觉。 Phy +- 600



绝过你奈得爽快,单从这点 来说的确模理合时下热血小 青年的誓 日珠。如果不是 每面太產, 编者或许能给更高分数, 或 在是为了优失保证游戏或行流畅、视效 很对不起次世代主机的性能。游戏的流 程也报符合名字,完全是在虚杀啊。保证 ti 你杀红了眼。比较不爽的是进入中期很 容易止玩家感觉无聊、除乏刺激和新意 的流程设置是最大效能。 By 能量块



爽快, 游戏器的是很爽快 无论是打击感还是清脆的 音效, 鄉邊着 股流畅的 是力感, 体度各种招款 时 的慢动作处理也增强了这种爽快感, 让 人时刻明待着战斗。游戏场景非常广阔。 在大街小巷高楼大 厦间游走攀爬的感觉 很舒畅。关卡提示明显不存在语言问题

主人公的设定可以吸引你一直玩下去。 只不过游戏关卡的进程有些形式化,场 泰中的路人也路欠算实。

CONTRACTOR 6月16日

捉鬼敢死队





■差版 ■8D/DVD



电影改编的游戏。一般在 **新戏性上会等一点。本作** 对电影的还原度很高、电 影里的诸多元素都在本作 中重现。比如到处乱飞的绿色的幽灵、

体型庞大无比的棉花糖鲜鲜、特割捉鬼 武器开火时满天 \舞的光束, 还有主角 们的真卖形象。游戏本身的手感设计也 比较等弱, 如果各位对这部电影并不怎 A感兴趣的话,那建议还是别买了。可 玩性实在不高。 By七曜



上世纪八十年的好業坞经 典电影老树开新花, 让人 很意外。更让人意外的是 游戏的看原还不低。游戏 从头到脚都是浓浓的你旧味,特别是让六 七十年代生人的老玩家感到非常激动。好 存游戏的效果确实达到了当前的中等水 年。游戏专排名人。IVE合作、大家协力 路伏虫或相当 有難。游戏流程中等,难 度适中, 即便是最高难度也不会遇到太



游戏画面 般,在电影改 编游戏当中也算不上上乘。 不过很多特效做得非常亮 丽 人物的建模对比原作 还顺度很高、看过电影的话会非常投

多麻烦, 值得尝试。 By 能量块

人。操作简单容易上手 难度不高 成就非常好享 必提跑为 婚材的游戏 方式并不存在丝毫障碍 玩起来轻松 愉快。剧情过场充满了幽默彤 就算不 爾英文也能感 受到, 当然、限于题材制 戏最多每个下错的 J 品游戏 By 翅膀

《温息敦宏队》评训



最近似乎开始流行浮世纶 的画面风格, 之前Wii上 的(肢村正)如此,最近 PSP上的《走自己坚信之 路〉也是如此,其实这种画面在如今 看来反而更感亲切, 正如中国的水墨 而引入游戏中总是让人觉得舒服 样。玩法方面主要就是扮演忍者用以 分身术为主的忍术来破解各种谜题和 难关,动作性的要求不是很高,对脑

By 北斗



细胞的考验反而不少。

本作品款采用日本传统浮 世给版画风格所制作的益 智动作游戏、游戏中玩家 将扮演双老练风丸。 运用 分身未来让现在的自己与过去的自己 合作,通过结合现在与过去的行动来 解决超过100个以上的难关。游戏以日 本量具代表性的"东海道五十二次" 为舞台。呈现江户日本桥与京都 条 大桥等知名景点。游戏内容比较值得

推敲,同时兼具视觉效果。 By 小油



这个游戏的概念设计十分 [65] 独特 玩家必须在短时 间内不停场触发机关, 群 投前进的道路, 大概这

就是(走自己坚信之路)的含义所 在。游戏上手不难,但是很考验玩 家的动手能力和记忆力。另外本作 的人设也是一大看点, 画师以前画 过不少喷血的东西, 玩家们在游戏 中能够欣赏到激萌的公主也算是福

乐高战争



Warner Bros Interactive **第**接票据的 ■美版 ■卡带

乐高, 又见乐高, 这两年 乐高版的游戏简直是层出 不穷啊,不过以往的是将 著名漫画改编的好柬坞电 影"乐高化"、类型方面基本都是动 作游戏, 这次则改成了战略类型。不 得不说,乐高版的各个兵种看上去还 是非常可爱的,特别是不同时代兵种 之间的对决, 玩起来会感到相当有 趣。虽然从两面和故略性来讲比较一 般、但胜在轻松有趣。 By 北斗

本作是 軟强调建造和战 争的新型乐高游戏。背景 基于以往乐嘉经典的故事 情节及场景。通过六种截 然不同的故事情节, 玩家可以露造自己 的基地和多达70多种不同级别和类型的 战斗单位。战斗单位比较丰富、甚至可 以让海盗、巫师和异形一起并肩作战、 还可以操作 E 龙和思君、海盗怒和宇宙 船以及中世纪骑士的对决。本作的联想

By 小油

乐趣士足。

乐高以前推出的作品已 经够多,现在出 款战 略游戏也正是时候。说 实话,喜欢乐高系列的玩 寅 定会对这部作品十分中意的。就 像喜欢战梯的人看到火敛一样。游 难的总体设计得有创意,而且可证 性也很高, 不过对于不太喜欢美式 游戏的br家来说、也许这部(乐高 大战) 的吸引力要比其他的战略游 戏逊色一些。

30 50 405 707 344 ■日版 ■卡带

> 暑期的热和大作。字由版 的"大航海时代"。本作 最大的寒点便是高度自由 的解队给应事按。从人员 的安排,到舰船的阵型以及舰内的改 装,令人足足的过」一把再粮长的 稳。在战斗时, 无论是银队战还是白兵

战,"指令相克"型的战斗系统也都充 分的体现出了紧张感。另外,游戏中还 吸录了许多的天体现象。对此方面感兴 趣的玩家 定要尝试一下本作。By 北斗 (无限结路)是故以太空 航海冒险为题材的科幻角

色扮演游戏。游戏中玩家 将扮演边境太空港出身的 少年生角、奈手设计行业各式宇宙战舰 来组成规队,踏上波瀾壮阔的太空冒险 旅程。本作各方面都有1 佳表现、战舰 的细节比较复杂,但操作并没有非常麻 55。故事虚释也擅长,尽管是譬机作 品、加有着恢宏的气势。相叶效志和可

这是极有创资的一部战 略RPG游戏。玩家通过 组建自己的舰队在宇宙 中航行, 系统中关于解 船的设计、组装、舰队的布局以及

By小油

野果然没让人失望。

人的惡實都做得很详细,不过游戏 也因此而变得不易熟练掌握, 不过 上手并不算难。另外一个需要指摘 的地方就是战斗过程太慢(战速是 一个可以提升的选项 , 而且连转 **得长、活合得得来**玩、

有罪无罪



■日版 ■卡带

侦探类的题材总是容易 吸引男性玩家、逆转载 判的成功开辟了法庭貿 险的新类型。律师、检 事的顯材都被"逆转"了,那么剩下 的角色中陪审团也是个不错的选择。 本作就是这样一个游戏。这同样是一 个以法庭冒险为主题的游戏,根据对 证人证词的交叉询问以及利用证据进 行分析推理品並精彩之外, 但人设和 苗面比较一般。 By 北斗

(有罪无罪)的包 意有些 类似(亦转载判),但讲 述故事的方式还有视角科 微不同, 因此并没有雷同 感。本作主角需要做的就是协助其它 裁判员找出事实的真相, 识破犯人 虚假的证供、判定被告人有罪还是 无罪。玩家的身份就是陪审团成员 之一, 但依然可以得到的物证以及证 词,还能通过向被告提问以及与其它陪

审员之间的浮议来进行推理。 By 小浦

乍一看这个游戏很像(逆 转载判),但是玩家在 游戏中扮演的角色并非律 师或者检察官,而是裁判 员、通过调查案情,用自己的主观 意见来决定被告人有罪或者无罪。虽 然游戏的包意很不错,怎奈本作正 赶上〈逆转检事〉的发售,而且青质 一般,只能活在逆转的阴影之中。而 且对国内玩家来说。语言问题是个 大问题。 By 瘊子

32 游戏铁板眸 GAME SOFTWARE 09 13

TO 12 TO Good speak

诞生于网络的游戏相关论战文化,本栏目将会选得整理摘录部分有趣话 题供读者玩味。是非对错在这里不会评价,也欢迎各位读者来信来函参与 话题,我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法 发言者的第一句话为原始话题,以明显色调标注、实后"■" 标识为针对波话题的留言。

本期关键字: 組薄神机3、小众、自我泄密

沒百計 III分H udotalin间包含的表示。求尼斯或認識的SSS為定性的必要的 该給的意味溶解。只不证据的条件对資本工程是企業性的經濟論的SSS 商量企会中等的系律根据 Tolyo Game Show》上推世达教开局 ■實 为代了。○ ■介分吧。十年寿命的上现得互促出新年。 ○ ■希望要相重者 加入EE GS。 理公查收。 ■""中学时" ○ ■可斯斯展现Sonn II 2 的PSS项 家应该加重生物态通度还是非常高的 为其130W左右使如IIPSS对依约之 经偿债程分了。使用自前的技术力需要以提高,功能与数别条件人可要 解决,也要许PSZ七万原列的结局后舆吗。而且现在40mm 上影心证据。 《◆ ■次次常公平别起的结婚后》,下100平平。第24个是是那个如主机的后 例子推出公 》 由入院主程则的成本,这代是一面由。 ② ■个会是那个比 90还出的东西吧?如果消息展实。 ○ ■为他在TGS上公布》是早明年50吧。 审 教育年 一名。

发言者C 高素质的游戏得不到高的销量、贮食是谁的悲哀? 恶魔之魂13万 +, 杀戮地带2 150万+1 反之同为ARPG与FPS的寓言2, 300万+ 光环3, 800万+ 相信认真抗过这四个作品的人都会得到以下结论 前两者的素质要 远胜于后两者 竟然杀戮地带2 这么优秀的作品还招来不少人冷嘲热讽 太下 流了 这也印证了,卖的最多的东西绝不是最好的东西 游戏世界的倾向真 是好黑啊 好失望 风气好差。 ← ● ■呵呵、各有所好。只是下面两作比较 大众化而已,或者说是比较普通。② ■EA的那些垃圾体育游戏每年都卖得让那 些辛苦几年制作的大作眼红,拢谁说理去。<a>>>>>>> ■KZ2网战真的是神作、假使电 信连线流畅的话。没玩过的人比较可惜。■很有道理。♪ ■好玩也是相对的。 KZ2联机对战要和光环3比不过是自取其导而已。 ■KZ2我就知道不少HA_O饭 都买了去爽,希望KZ2饭也多点人买HA_O3爽、了解过再晚比较好。■其实楼主 你想到一个简单问题就行了。只要被这个论坛看上的游戏,多半死的很惨,而不 为人知的,大都实的不错。因为这里太小众了。<<p>●任地狱带坏了业界。■KZ2 会被冷嘲热讽,还不是因为它在05年E3章CG视频出来吹牛。又说是什么Ha o Killer, 只能说报自业自得 ■明明是我们素饭 (△) ■软饭开始采用自杀 式袭击了。 3 ■乔伊,大神也是。

拍肩"后的阴谋

男夫皇上了拼告。似着相识的独庸动作。 同时宣告了XSOX360版《合金赛各崇利物 细胞》的并发计划。同时也效配了新验 大波、360玩家们自然是相当开心。而 相反的也有一些故障份子。例如某日本 比较著名的游戏论坛上、N多玩家物份 大锅小岛男夫背信车火、个个都是一脸 义情填育的表情。

真是可笑至极,原来"FO"这种生物,果然都是用原蓝想问题的剪

小岛的承诺

"小島背信弃义"? 能不能麻烦这 些两学先仔细围想一下当初小島到底數 的是什么承请? "含金美备4的553独占"}

《含金樓各來利鄉 幅點》是一畝行 名物技》 首先 它是MSS4項,不是,原 然不是,何來,背值第文 之前。 我可不 记得小岛有稅过MSS系列金字原上就这乘 的承諾。所以認用,有效價是好事,但是 也要定配以組应的分析能力和智爾分別 沒到底。这些同學表現和如此斷斷 度要,不过是似为自己除雾的心灵和单 纯的感情被欺骗了,可穿的狭隘,无谓

小岛的阴谋・之一

其实小岛务夫不仅是银守住了自己的 議言,如果特这次E3的诸多细节加以分析 的话,我们还会发现不少有意思的东东。

先说说《合金传音对籍 框化》态 旅游戏,虽然最早是在院教的发布会 宣布的。不过去发布全上就说粉是"这 是一款350游戏"。"但是神给件没有说 "独占"二学。一个词的差别,需要差 近了去了。果然,尽管在崇严发布命 没有宣布。但是我XQNAM自己的发布会



上已经明确说明"崛起"是一款跨平台 游戏,预定平台包括XBOX360、RSI和 吃、大家都有份。

◆養重要的一点 ◆何升非由小高重 排夢与监查制作。说白了并非小高认可 的"正统系列集作"。那么。正统系列 集作上原去呢? 小高组新主力开发推准 又干罐去呢?

小岛的阴谋・之二

常尼波布金上, 小島宣布了一新学 上的MSS系列新作。《合金装各索利等 和平行者》。虽然这只是一款学机作品。 但是从小岛的教宣宗看就足以看出刺袭。 给新疆。

"我将担任游戏的设计和导演,并 是掌任游戏的制作人。制作即队制量 MSS的执主力成员,所以笔事是什么外传 和基情作品。或者这是本稿的转篇, 意识是正核源的集篇。显然是正核, 为专辑的中等。



的特点加入新的设计和系统,将是从未 有过的正编MGS。

话说到这,意思已经再明白不过。 "来平行者"才是小点认可并且会全为法 则作的一款合金英名。五于"编起"等。 "怎么为什么会处理这块特情况呢。"李

以掌机为平台、也不至于海火以口实。



之徒网须表职 □文/莱园的这句经典名肖曾经让无数不法 定了: 惩罚者(Pamsher)

名气不逊原著的街机游戏

出自美国著名漫画杂志MARVEL 線下的 (惩罚者) 是 部依秀作品, 1993年CAPCOM的橫向幹納清飯游戏 《惩罚者》大概是玩家们最熟悉的改 编游戏了。而且就游戏在国内的人气 而言, CAPCOM的这部作品远高于前 者,在90年代的中国,去街机厅玩过 游戏的人, 应该没有几个不知道 Pun sher的。只是当时看过原著的国网 玩家不多,所以大部分人都是把它当 献原的 旅世交际。击机既 惩罚署 森用CPS1基板和O Sound音领技术。 畜音效果逼真, 打斗手感也是同类作 品中比较出色的。虽然角色只有2名。 流程也不算长,但是游戏结合了打 斗、射击和各种武器要素, 所以当时 在街机厅中玩这个游戏的玩家们感觉 都异常裹快。惩罚者能被中国玩家所 熟知,不得不说是CAPCOM的功劳。

这个英雄是逼出来的

我们还是说回想罚者本人吧。本 "Punshei" 看被知道是代号、他的本 包电弗兰克·卡斯特、Frank Castle), 曾经是美国得军陆战队的军人。在退 伍之后,他与妻子、儿子和女儿一般 过着平静的生活。虽然他们所在的破 组织并不是一个人平的地方。 但是弗兰吉 - 實循提蹈矩地生活和T 作。 家四日的日子过得也还算是幸 福。对于 个年近不愿的男人来说, 有 个温暖的家庭、有关心自己、爱 着自己的老婆和孩子、已经是人生中 最大的安慰了。然而命运偏偏要和他 作对,在 个看上去普通的周末 当 他们一家在中央公园野餐的时候、弗 **克的妻子和孩子偶然看到了黑帮人 井的 幕。为了掩盖罪行。丧心病狂 的黑帮分子团然将目击到他们杀人的 弗兰克的要子和孩子全部杀害。然而 他们没有料型。自己的屠杀名单上还 少了 个人的名字,而这个人也将在 不久之后以同样血腥暴力的方式向他 们st还公道。

惩罚与愤怒的复仇之旅

厂。最后临价终于迫使Kngn 的版面, 并且稍其工法。但是Kngn 的例户体充 块层排型之后凋失了,外以很多人的 或他其实沒有死。设例或罚者的获功 多长内gnn,其实这个胖子和AFVE。 的漫画中也是个很有名的反源角色, 但是他的主要对手并不是惩罚者。 是组账核然 起眼疾 X线解等人。



CAPCOM电子的猛者

建者风云录:神谷美树麻(2)
) CARCOM N # # # 20

从企划书做起

在迎入CAPCOM之后,神谷美夠持續 从事效定划工作,主要的工作最高等 企划率,由于他收置长额面,所以他 的企则中有大量的细胞,神华认为 是即经产量整合的,因此用显而性的, 意思往往比文字里等男上人運動,本等 原面设计市舱图工作都是是工的等值 但是神台国为小价值就富次决争,因此 也是非自己的处理以图面所为式未改 现实。在影响完成时候,他也还那样 以来,在影响是的时候,这些黑面被 设计中使用大量传到即,这些黑面被等

家的共同努力下。这些原本传管在40 的证据在游戏中变成了现实。

在制作"游戏的时候、特容斯 地传拍理电影—两非波戏的过程海南的 沙艇用水桥龙光阳来、《生化龙形》 制作使用的是电脑和面与真人拍面倾 的手段。但是到了2代、乔有的人物。 高和电影好种谷来说,这次他近任。 化龙桃2》的号旗。里一次许微地上述 化龙桃2》的号旗。里一次许微地上述

失败又复兴的生化2

在《生化危机》「代制作的时候、 八社不久的神谷还在修行中。》 于这解游戏的意见

到作总指示的。丁贝司外 议往往所不当于 有""

《生化危机2》的时候。三上决定 让神谷担当这个游戏的导演,作 为主要策划人。这对于神谷来说真是得 意外的事情。

量初关于《生》(先祖公》的制令。 《杂丁前作的作品,只要来30万的物制。 《杂丁前作的作品,只要来30万的物制。 《光子文学》(这个排政教得越来狂技术。 参考 "戏制作的人大多数等是新灵亚,是4 开发小姐就是一支天物部队,将名于首为 经走。推序值等等部门的人商定了首为 《论》(指序值)之类开始编写解本中分值

但是重個的作的深入。首對決定 整新元功的時候。特容加工上等海區 整新元功的時候。特容加工上等海區 随直斯特下不是中途域性,于是把巨小市域 随直斯特下方面的时候走现出,等成 力一名优秀的游戏中源,只见一时候所 是一名代秀的游戏中源,只见一时候所 第一条一条一条一条一条一条一条一条一条一条一条一条一条一条一条一条一次一条一条一个

开创DMC的时代

《生化危机2》制作完成之后 APCOM在兼划下一代作品的则。secu



(1) 有一次企業的基本的 有限的。 (1) 有的。 (2) 有的。 (3) 有的。 (4) 有的。 (4) 有的。 (5) 有的。 (6) 有的

神谷英树的才能在《瀑离雅》》 这

本期焦点 游戏制作的创意与概念限界的瓶颈

很久以来,我一直很喜欢玩〈午夜 出击〉(Nght Striker)这个游戏。这 舒游戏是TA TO在1889年推出的作品。 我一直很喜欢游戏的音乐,每当过美的 时候,我的脚总是随着BGM的声响不 由自主地敬业载点,停都停不下。

80年代中期到90年代初提情机游 戏兴盛发展、波涛汹涌的时期。当时有 许多绪机游欢在移宿的原用机的时候, 都打山了"把街机厅搬回家"的宣传 怎。从FC时代榜值(铁板阵)之后, 街机游戏的市场逐渐被原用机侵占。请



↑ (午後出击) 使用了追尾视角的设计, 让玩家在游戏时充满临场感。

机界的厂商们为了等用户从家用机阵地 夺回来,划份开始考虑新的对策。这些 钻机大厂架用了许多手段,其中最近行 的数是"大型体感操作"的普及,这种 特件理念可以被理解为游戏界的"大般 巨炮主义"。

当时在街机锭体的开发制作方面成就最大的是SEGA、除此之外,其他的公司都登得级一般,不让TAITO稍微有点不同。它的筐体十分重视临场感,由3个里示器拼接在一起,带有超大音



* 随着车辆的倾斜 海机的体感装置也会 一起作出反应,显得更加真实。

籍,支持疫精囊油的宽高面游文(港斯 战机) (Darus),党金使规章车接位 660(电车区0)等等,都是十分优势 的作品。斯 - 午夜出高 是大的特点则 是冒示器周围的自塞,可以将防政的面 面像上另7 样反好出来、令卖茶的 眼花镀瓷的感觉但是不影响游戏。解幕 的跳黑短地在同时接现出来。确实是脐 所未现的解除。

后来我有机会和这部街机游戏的设 计者兼导演、有"啪啪啦快刀"之称 海道贤仁先生接触。当我向他询问僵体 的设计初衷的时候,他是这样回答的

"午夜出击》虽然使用的不是 可可能体,但否是成的钻场还把提销 很好。为了你如效果是依的拍摄。 负责 设计筐体的担当人想出了很多点子。 是 开始设计的时候,未来是要效应明确的 能能式筐体,但是出于种种原因、这个 计划还是取消了。之后设计者就提出了 "Light Stream" 的设想。 于歷史们試 制的医体使用了可及影光的屏幕设计 逐 光划即的波樂學 "本表集》的教理心 得必取取、符合 (午表进句) 的主题。之 人大家 起控入精神。 努力完成了这些作 是在便息是一个报告的的政策。 可的此界各主接附出大型监狱。 我们也是 把追踪政术外主力进行开发的,这也是 更生身级的一种形理的影响。

應南海道先生的协力。现在的衛利 僅体中,一部分為內壓化、对战化、多 人数化为主要安展趋势。但是街机游戏 的真正爾場性品、生資之是当时那种人 形战斗的游戏。很多人在玩这类游戏的 的供一不,小心,就连建对,真是充满了系 殊感和临场费。





Laurence .

月本 点。一些一个技术则不同于同时 现所小数(二种数粒)级,但在开发作 公新的游戏呢,他不能改造一下吗。 二 政,他真是这么说的吗。(作。)

马基变更的地方还在 《说过。』(2

Billions 主这样则



恐怖的"丛林之火"

(47) (47)



STATES.

恶魔的契约?

三升 你在海馆里脱稿子的时候。

对本先生言时。 字比现在 见在也模型。(类) 接来另 企业模型。

保护基础计 技术的 新什么原理的 接触的

A LEASE SCA

这又是闯家的一次改变,从扯淡到扯大淡,我们向前迈进了一大步。



很好,这游戏业已经不再需要悬念了,这一代成为了最没有必要争论Who高Who低的世代 三大主机全部宣布自己为时间杀手,全机种制霸的必要性一去不复返了,独占成为最高

当三大主机都把体感、网络摆在第一卖点的位置的时候,我们可以失望的宣布,从此不再有一家独大,无论是360、 PS3还是Wii,最终都是要卖过5000万台的全球普及量的。游戏市场规模被真正扩大化了。毫无疑问,在这里边,我 们中国玩家也贡献了相当多的数据,虽然他们从没把我们算在其中。



上海 Lancer(●外号: 力力 ●Lancer同学还表示, 他很希望在 "中国玩家成动系列"中看到FFB、FF9及CCFF7的田硕 这位同学 可以把心被到肚子里、肝系列的回顾那是必然要实现的。目前本部

PF终结者七曜同学正在全力制作,不过你提到的CCFF7、本聯觉得这款消戏距离现 在校近、恐怕从论音排集的角度来说的话、暂时还轮不上他。比如有大量同学发来 邮件要求回顾《恶魔城 月下》,无论从发售时间还是经典程度上来说,显然距离这 款游戏的回顾已经为财不远、各位款请期待 ●另外、Lancer用学还提到了他在《SO COOL》杂志中看到了本部两位编辑同学的客串、一位是小洁。另外一位很胖的问 学力力猜测是本粹,本阵向你证实,那绝对不是我、看过俺糟糕面目的朋友多了。 你可以放心我绝对及搞价 而且本脉绝对不是剂人。我在打扮上的花铺实在是太少 太少了 ●Lancer同学最希望拥有的游戏环境 想怎么玩就怎么玩 ●Lancer同学的署 期游戏计划 忍龙?、死或生4、光琛3、生化5、失落的星球、战争机器1&2、WE大 但对于玩家来说 GO井不会取 代现有的PSF

纬联赛二赛季、避狂世界、马里奥赛车Wii等) Lancer同学在来信中发表了以下对即将 于10月1日国庆节发售的PSP GO的个人 看法 我认为PSP GO这一次是主攻 iPHONE和.POD Touch市场的, 3.8寸屏对3.5寸屏, 无线下裁游戏、视频、音乐。可以说这一次SCE的步 促进入了原本属于自家Walkman的市场。 近几年 Walkman的MP+播放器市场可以说是被iPOD和iPOD Touch压的缓不过气来, 那么"21世纪的Walkman" 能帮SONY收复失地吗? 看来SONY的野心不小啊! 本胖也非常同意Lancer同学的看法,经过编辑部全体 同仁的一致认同,PSP GO并不是一款非常适合游戏 的掌机,他的键位设置对于部分重要游戏(例如〈怪 物带人》,非常的不利,同时PSP-3000的外型设置 无论从哪方面来讲都更适合于游戏。因此PSP GO的

出现,并且取消了力推多年的UMD光盘格式,很显 然是为了顺应当前的移动娱乐潮流,再加上SONY已 经表示PSP 3000型将与PSP GO共同存在,这就像是 NDS和NDSL同在市场上销售的策略类似、消费者可以 根据自己的需求来选择功能上略有不同的PSP型号。而 PSP GO显然它的卖点就在于视频和音乐,把按键 "隐藏"起来就很明确的表现出了"游戏退位"的信 是、因此作为游戏研究来说、PSP GO的出现应该不 会影响我们的选择。从玩游戏的角度来看, PSP-3000仍旧是最佳选择。

另外,在前几期,本胖已经提醒大家,3000破解 在即、早买早安心、如今破解基本完美、价格正处于 逐渐上涨中,不知道当初状验的各位是否已经把机器 摆在了自己的书桌上, 笑着市场风云变幻---那已不 ↑每年都有新版本新型号描出已经成为惯例。



关我们的事(笑着说)。还有,本胖觉得Lancer同学 今年的暑期游戏计划实现起来非常的不现实,要打的 游戏是不是太多了点

三国无规》的山寨吧?(上海 吴春杰)●那模仿无双的游戏应该算个啥?(风林 ●你听说过《战国无艰》吗?

这封来信有点JIONG图 河北刘学同学来信写道・大家 好各位小编好! 我还是头一次害回 函卡 请不管是师师的七曜、美丽

的北斗。可爱的猴子、夷气的风林还是源亮的翅膀。 用你的小手把这纸条轻轻卷上放入小包中,加上我的 QQ让我们一起用心清谈游戏吧!一定要加我



小编的QQ号码 是有地~加你 是绝对不可以 是很忙地 - 而 且我们有丢QQ 恐惧症地~所

广西景华般来信写道 首先权 显著瘤身成功 网络自己也练了一 个月, 却没什么变化, 苦闷中 另 外提几个建议: 1、搞笑四格中似乎真正有搞头的没 几個、很多都看不出个所以然来: 2、能否每期都搞 一个深度解析一般的栏目, 我认为这很赞懂! (●《 各企业、股票是有产的主机是Win+XBOX300、企业

特祝风哥瘦身成功!

以PS3太贵、但PSP-定要有1

目前本胖的搜身基本算是成功吧,但距离理想目标还 有小距离, 继续努力。合理进食适当运动是减肥的基 础。你提出的四格并不搞笑的问题,的确是有一些在 内容的含金量上有些问题,不过本胖觉得 切都先要 建立在大家乐意参与为前提的,至于内容是否是最好 的。这在回家中我觉得不是什么大问题,诚意到了就 好。当然如果有更好的投稿,择优 而上自然没的说。还有你说的深度 解析的栏目、你没说得太清楚、是 游戏的研究还是世界的分析? 其实 这些目前我们都有做了, 业界的分 析在前面的"电软视点"以及新闻



特稿内容中都有,相信还是可以满足各位的,游戏研 究方面则是量力而行, 页码毕竟有限。如果你提的不 是这两类题材,你不妨再来信详细告诉我。你在回函 卡中提到你的父母也是游戏玩家,所以能够正视游戏 给你 个较好的游戏环境。本胖觉得很好,随着70 后、80后逐渐为人父母,相信以后的游戏环境会越 支效好。现在每 代人都是在游戏的陪伴下成长起来 的,对于游戏、我们还能够说"不"吗?游戏对我们 未说太重要了。

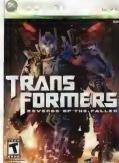


最近运气特别好。用信把我的 好读也带到编辑部吧!

──奔奔哈尔 张柏秋(●外号:小白 ●小白两学最希望在"中国玩家感动 系列"中看到SFC的《超时空之纲》。

低在盐茶喷火后的特别说明"按照",还有MIT的"绝 提完",以展队100种间。6·60间等盘索,很大来 他逛上草分包要坐小用碗。看到被排模定就10种仓里 被前途的,双过后来检发现。其有服息几分种似。 一点的原则是有种的表面,或者里包已有交易的线。可以买 基础的正规的大规则是是,最同期间的效了。每时间 使为重量。如何是是是一个成立的参数。表标的但应例还的 参加量。如何是是是一个成立的参数。

M-3即场袭售。 來# 非常电过感受合的S最份徵人 粉烂 此前此就的心境。 乐现估计PSP版的案件接合今年 的东京牌上恰如明确治。 人致政策出影向可以附端的 车的二一月份。 不过在上之前规模实在那个信约话。 不 该来分分间高级。 根据编辑语论设计程书 帮助司 试,指入30条是 故不可错过的真正规篇。目前Wind 价格度直且模定。 经合入手一台利用编附高家之。 而 要和更整方面:工名物《本附化规》



(全形於·爾尼) 电影器放大性, 游戏可就不好设了 验 你息日, 無中体等了几端电影或游戏, 乘房都还不信。 比如《飞圈军游记》两个人玩其乐无穷。《怪兽大战外 里,所在高游戏性上排开及着被整弦长游戏时间的形态 分本性表现得清洁序数。但不是怎么说, 最近的虚构 编游戏录度确实不错。《变形金牌》)的游戏随值符关 往。但不应估计过滤

製付於的点額發展(東東多利?),其且全部即步者 MAA(然。 自然就会人开程到中不可。 非門與物學之 此京,房地口以起數模鬼場分体。这个的樂程上前或中年 人名。 端端離床有對任同事基本上已经把作任自己的 高尔敦分差了 另外你提到的(金剛強)游戏,如果 你有条件不妨就过300版,非常是得这个版本定查值得 玩的。当然是被看处由午亿度,你等500版 样。 2 里午位你就是够的话。就不是错过了。本群点不看 使物を解例的。



桀桀桀~今年暑假可以跟游戏机醉生梦死了、

——上灣 Yours Pram! 網家結則改應这位第一次結束 信的工場女演者! 她的遊祝本鮮特別引用她來信的第 一句话: [發达12年的寒窗苦读,我終于燕出來了! 大 學不多!]

可變的卡爾德抵并經信即帶了他的好效AZ 的傍ر贏而作,让本財機節一大寒。 YP读者 在信中表示,著此时才守生期及引来或是 每級次系的,但单功大家一句,几并是再零 令起一物效金少如人工。 "周年不同富方等" 又度接急 会的设计的——参加切记"但是原则"。各则是久粮粮 的度整开参加度。 签名类义是本分对谐激发现特殊 KQF终于打算彻底的华丽一把了,虽然再也不 会回到过去的辉煌时代,但新作的品质仍旧僚 得期待,七月两大次世代平台同时上市

增至两个較生團以上 …

教仰辺襲后的"即轍ご"就是在ໝ韓陽節 心を老小小嘛。・另外, 地正表示 対 前時 全前時以口呼引!! (此处地特別, アニヘ 吹号) 追及本人及受明消之一 (集会助及 最高、悪産係人、MH、異故或是女 生。他会市場本中的作用或情有散析)。 置 来即終了書優賢豪PSEANOBORKOF正統操作 120時回じ温度化了即。

各位看到这里的刷刷放假的朋友们。请在都看一下 上上个自然段,这个暑假我们要健康游戏健康生活! 因版面所限,画稿下明刊登)

灰游戏的话一台PS3是矣,另外报希望有很 多的360和Wii让被每天砸着玩,这才是娱乐 。他身份健康游戏项选。 ——否安 朱丕 《《◆子子·小克普》朱本法古史的将从环境。

(■)下言: 小兄首 ■承诺者电影的所从外况 相当的暴力,本解在这里不維存这样的游戏环境 ■来该者 的四面卡是完全自己面了一个。因为心痒撕者。这样一来实 在没有不利量的通理!



一天,小明问爸爸·"爸爸,我是便孩子吗?" 爸爸:"傻孩子,你怎么会是像孩子呢!" 较西 孙林女

总255期 2009年第13期

甲软回



感谢您的支持,我们将根据读者每期对刊物的评价作出调 整和改正。请您认真填写下面的调查表,您的参与是我们 工作的动力,来参与《电教》的内容策划矩

它的自主体 及程用片	姓名
	性别
	年龄
	职业
	电话
	QQ
	外号
	邮網

+ 高洋知識条件的地址与联系方式、以方便技術与作取得联系 株保高部 春地址 1 四マメを付替わり与目的 マタ 印 参知 1000 本期电软调金内容

1、 你对	本期杂志	的总体评价		
封面	□好	□一般	□难看	
幣体效果	口好	□ 殻	□难看	

2、你觉得本期间关核的家族版如何?有什么建议

3、本期保証書次的三篇文章改在自是 1 2		
2		
2		
2		
	3、本期保量書別	的三篇文章或栏目是
	1	
3	2	
3	2	_
4、"到关旅游笑语" 版块归来! 把你的装语与我们分享吧!	4、"别夫族讲笑话"	版埃归来 把你的美诺与我们分享吧!

5、本期"期末绚场"原位编辑的回答你最满意?

口七剛	□北半	□猴子	□风林	□ 翅膀
给全体	小编出道题叫	巴? 我们将	选择其作为	下期烤场
的主題	,并有礼品相	送:		

的主	題,并有非	品相送:	
1			

8、给闽家的留言请写在下面。地方不够请用信纸



令填写图品》,就有机会得到"原装MLB美国大联盟棒球幅"。 中奖名单请参考下期本栏目前四页。



(9、本間E3中旬 動特那散游戏7 为什么7

大话电玩

描述做对PSP Go的看法? 说什么都可以。

今在下半年内,《百要附河最多的游戏是摄数

就主要体积极小国前已经公布的资料、设设你的看法。

电击收藏DVD

您想在游戏天下高和小洁聊点什么?

情骂出本期继最不喜欢的栏目,并说明理由

他认为现有的栏目还有哪些不足,猜写下您的建议

岡下旅籍在《岡家点播台》中点播的内容吧

《点舞台首首》 向被重复委的人去出机构地



我特想看到微软的掌机!

霍庆杨龙陶来信写道 我最想看 到微软传说中的常和和索尼的新一代 業權。《●扬龙陶同学是希望拥有的

游戏环境是"单独一同房作为自己的游戏房间。拥有 PS3、XBOX360、Wu和PS2" ●他的暑期游戏计划是: 紙DO9、貯入PS3和HDTV)

这届E3之前微软的掌机传闻甚嚣尘上,不过最终微软还 最没能给粉丝们带来惊喜。而SONY那边倒是一如猜测 的拿出了全新版PSP,虽然在性能上也没有提升吧。不 过掌机市场不同于电视游戏,任天堂和SONY将掌机的 份额提得死死的, 再加上其他掌上娱乐平台的竞争, 事 实上堂上娱乐市场从整体来看, 远比家用机的竞争来得 要激列得多。微软也不是没有行动,其掌上娱乐平台







ZUNE栽植得你留心,虽然它不具备游戏的功能,但与 其对位的iPOD Touch则面临着巨大的挑战。

今年夏天的游戏时间大部分要送给DQ9,这点上我 们与你一样一样一样的啊



我成了微软的牺牲品,才买380四个月就 出现"E74"事件, 我决定痛改前非投向 PS3、因为第一次玩游戏也是在PS上、看 来我只适合于SONY, PS3不管你怎样我都

支持僚! ──置庆 牟豐跃 (●车读者的著剧游戏计划是把 (星海传说4) 通关, 然后把 (浑篡传说) 研究透, 最重 要的就是在中考取得好成结实个PS3玩 (龙如3) 和 (文蛇 1.8173 1

从前有个叫"电话"的人,一天在路上走 · 曹走着,然后就……挂了。——福建 黄吴 (黄读者的暑期游戏计划是把《仙剑4》通 关第五十遍。 (生化危机A) 通关, 买一张 《真三国无双MR》的正版盘》



《王國之心NDS》出了还是没出啊? 看到 (电歇)的介绍过后就再没见到了、另外四 接CPU的电脑主机大概多少钱? 玩次世代游 戏配什么显示器最好?买品牌电脑好还是组

装的好啊? ----四川 许强(许徐者对PSP新机型已经等不 及了,据他造露手里的钱都被捏化了……)

(王国之心) 新作本期杂志已经送上最全攻略, 快找来游戏 对照着体验吧。玩电脑如果有些动手能力的活建议还是自己 栅、玩法很多。看你的需求,目前中端四核游戏平台4000 元即可搞定,跑PS3和XBOX360效果的游戏轻而易举。显示 器打游戏的话,手头不宽裕建议都是「N.屏里选24寸带 HDMI、DVI端口的,除子推荐三星、BENO。手里有铁的同 学就不用推荐了,大平板才是最好的选择。

一句话总结了中国游戏市场的现状: 正版, 太 遥远;盗版,很普及;蓝光,价太高;三红, 你去死

稅州 陈欣:●外号 疫神●洋设有是标准的例如 内留言表下 从人手[15]以来, 是部分科司初都在了它 上面 无双、被品、GT、FF、战神、生以 (14中午, 5如双线见证SONY主朝、难道就这样许是1



本胖觉得陈读者不必悲观。PS老大平井 夫在E3展会之后发表了以下精彩言论 记者问。任天堂一直强调要吸引每个人加

入游戏中、然而在SONY发布会中却让人感觉 PS家族十分注意核心玩家、你认为有必要把流失到其他 主机的玩家吸引回来吗?

平井: 实际上,决定这些的是你在这部主机生命周 期中所处的位置。就SONY来说,我们都是先以核心玩 家为中心出发并扩大市场,毕竟一部主机总是需要有固 定的核心作品来吸引他们。比如说《战神》,它是在 PS2牛命的第五个年头发表的。它的出现正是因为我们看 塑能够为一直支持PS2的核心玩家提供核心向的游戏。而 就PS3来说,它仅仅发展到它生命周期的四分之一。所 以我们仍旧事做到有显够的核心作品来满足支持PS3的 玩家。当然,这并不意味着我们不会去扩大我们的玩家 群体、事实上我们一直都在这方面努力着。不过这需要 一步步来、我们首先要确保能够满足核心玩家。避免出 现游离型玩家,我们希望能够牢牢的吸引往他们。这点 你也可以找来过去我们的竞争者,它们都在五年内就放 套了与我们奢鲁、转而投入下一代主机的开发,而旧 主机就直接被无视了。我认为这样是对核心玩家的不 负责,而SONY会采取更长远的发展战略来充实我们的 主机和游戏数量。

看到这里,本胖不免要为SONY击节,平井说的很正 确, 当然小编也希望PS3真的能够成为 款使用10年的 长卖型主机,这样 来对于支持的玩家们都是最负责的 做法。虽然在2011年新 代主机公布的时候我们无法确 定这里是否会出现PS4的身影,但必须要看到的是PS2



《最后的守护者》的艺术气质让游戏得以再进化

的新游戏至今仍旧在推出,可以确定SONY的确没有在 PS3推出的两年半后放弃PS2群体, PS2仍日有不少好游 戏出, 年底的(机车风暴 极地边缘)就是不能错过的超 大作。所以、PS2众不必惊慌失措、PS3年底降价的时 候、就是入手的时机了。



这封来信也很jiong 🖫

虽然我的人品与相貌成正比,但我敢肯定、人的运气 和相貌成反比。

写的非常好,这也是本幹一直在琢磨的一件事。人活 對致企分步数,這气也用掉一半了吧。居然还没检 过,真是椰桃园。另外,你会随着有一部运动步 发,40寸以上的减品电视。旁边放一天台电路。周围 维沸腾效机上机。并有序的全接色电视上,再有一个 干柜专一放游戏——这个梦想我想在你工作之后实 现起来并不苦举。另外思畅发。



関之か、享受工能、全級危害者或情熱物、類5% 年代的差字組入的動散、原环基果俱及2日本家。 NDS的已總出了。而此一直要兩面包 一直下下了。 心力、PSPQ一直沒落器 SEE、你帮给我上线应多种 在くぼ因之力)對性的的向。要加上自由证货的研究, 那么这在NDS新作或真的完全不适合的了。 海岸球 光知の另实全等区交叛员、身份的股份了,他有成了 定本去少,相反的上的是各方之类形成等的公司的 这一SPP则成了型的PSE模的,就是PS一代的东口 专用的、最近能导于结例—生自己接着效的中的成功。 到PSPU系统,是的多个多种性能力的成功。 可以是一个多种性能力,可以是一个多种的。 以下,所以和DSF中SF性能力的成功。





怎么样? 我的体重连猴子也被 吓到了吧?

常州 喬杰宝、●外号: 阿宝 ● 附宝同学有段时间浸来信了,这次 来信他一次寄来了十张回函卡,他

表示 小编刊已接舵做助色了吧。先读北方我不再 美特(电报)可以、我特别是(电报)的研究 了、他自创作学业不明明机构艺术专业报、所以非常 成成。只好机器经济事就共一程,经济也是 约,例如领面了很多回廊年,一次旧像,这次他一次 经安计吧。

关于500的E74、自附比较多的集中下等65、双65 取段的海息还真是很少,根据目前建稠的油度 双65 在稳定性上的确有了很大概念。目前还没非非常领 的证据说明双65出现过二世甚至是E74、因为双65主 机是绝对可以放心炎的。两至同学也可以把心放肚子 墨啦。

另据传闻,明年微软将推出全新版主机。



这月透達本人"圣战日" 和《王国之心》发售, 小弟正版必入,盗版不 玩,这点志气再没有, 我就愧对《王国之心》

愧对野村大神,愧对我一颗火热的心

新疆 黄琛峰(●外号: 蜜蜂 ●黄珪青科托本 床向他非常放似的北平用学提问 小五台在哪里。正 确的答案是在河北) 本胜也很關腦黃漢音对于正版的执着,虽

在这个问题上,来自甘肃的刘恒读者也有自己的看法 玩虚板比玩正板付出的少、因为件投入少。自然 对其也没有过多感情、所以就不好 好玩不 不好玩!

本解發得到疾者的看法也很迫明问题。虽然不能 這所有五元饭都是同一心。但不得不承心的确有不 少次遊散为乐的同学对特游政的态度很适问题 不 好玩的原攻直接、t量——这样的情形相当普遍。例如 前段时间次世代平台推出的两旅低度预游戏。(终结 者2018)和(诅咒)。基本上五元饭都把整卡掉了。 但也有出现极少数有爱的玩家购买了正板并乐此不 疲。面对同样的游戏,或许的确是哪里有些不对劲。

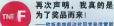


結組結就不好玩、本非都認得这个經歷设代 位低的意 里了、非更熟或者给每个人的感受那是不同的,不 第一個而论。也有不少五元还做做实对游戏有更爱, 每低度计 都患心爱护, 认真打穿 我们对这样的 农家一项底柱的支持,只要你是重然,数好比这样的 就会一回底柱的支持,只要你是不是个位 做,但他们有不少软件不断练习。甚至英人所机,这 是裏面的表现。造戏的玩法可以有有多种。玩菜也有 很多种,但能够让你迈入爱饭、核心的游戏运路却只 有那么一两条。此处用图次180公式



實等狂追蝴蝶,蝴蝶却嫁给了蜗牛。實 鄉不解 他哪里比我好? 蝴蝶回答 人 家好歹有自己的房子,哪像你住在集体 宿會呀! ——上帝赵丹丹

(●如今, 小工线, ●刺索及COE/同环中旁的效益中截, 等者空急击时, 《系及月之度捷》等特金代进, 行知期, 这些相或素脂固有, 佐姓为"申履犯案需要系列"的接远得政协逐恐怕智助推不上了, 目前我们还没, 优先达得取, 以、、四、1以"审互权的作品"。当就还有即执知相似。



了本牌、他说,其在这次可回面真的没想中来。真的,不过是为了测试下及们这里的邮箱还能用不,如果你们做到我的信读将我的含字和在"本期中定读者"那一栏里、不过能似我是高度进快,所以为了保验起见读在"期末转端"起目中用我的颜目前可以坚守被看到了"融资合作"

真的,我特无语、服了YOU。

GAME SOFTWARE 09.13 與美族的家 39

Dragon HotLine

我听同学说《真·三国无双3》中的连技都 是固定,但我想知道赵云最多连技是多少 击,怎么道?抱歉虽然是个老游戏的问题, 还是希望龙哥能回答一下。 (天津 徐刚) 关于真353中的连续技……理论上是 无限的 C5浮空后再接C5,如此反复, 是最简单的连技,基本所有武将都可以 这样,历代如此。如果是指打起来比较 好看的连续技的话, C3打晕接C2小浮空, 然后C5 大浮空,然后接C6,抢在C6的终结判定之前再出 无双技,这个也是很多武将的基本套路。武器够长 的话可以在C3后小跳新一下然后再开始接后面的连 统。当然上面的连续是理想情况,实战中一是敌武 将经常会受身,二是旁边的敌兵经常会干扰,所以 很多时候并不具很大的实战意义,基本上依靠一招 主力技就可以了。

龙哥好: 问问题喽。1、我现在就在NDS: 和PSP3000之间纠结啊····到底买哪个好 呢? 不用比较画质12、PS2、PSP、NDS 上有什么钢之炼金术师的游戏,麻烦龙哥 都介绍下。祝龙哥越来越年轻,工作顺利

(黑龙江大庆 付成辛) 1、怎么又是这种问题啊? 都说过主 机的选择龙哥也没法帮你做参考、起码 你得先说下自己喜欢哪类游戏又或是更 看面双方哪方面的性能吧? 就NDSi而言。 目前来讲还没有任何体现其特色的游戏出现、当 然按照差任的习惯、今年下半年肯定会推出这类作品 的。关键是看你容不喜欢这些专用的游戏,至于具体 效果如何,还是得等到时候看游戏的实际家质了,现



在也没法断言。而PSP3000方面,有大好消息 3000如今已经基本上正式破解了,本期杂志就有猿 子同学的专门文章介绍,大家不妨仔细阅读之。基本 上来讲, 如果能够再解决掉关机问题, 就是彻底的完 美了。不过夜有个比较严重的现实问题 3000肯定 会被阅货和炒到高价 ·· 至于E3上新官布的PSP go

龙哥个人对之没多大兴趣。2、 个平台啊 这个 时半会也没法全想起来, 就说 下我印象中的 几款钢炼相关的游戏吧, 也够你玩了 PS2上的 "无 法飞翔的天使"、"红色灵药的恶魔"和"继承神的 少女" GBA上的是"迷走的轮舞曲"和"回忆的 泰鸣曲" 此外还有NDS上的"双重泰明"。

我想问一下。什么样的彩电打游戏不会留 下残像? 如液晶电视、等离子电视、普通 背投、液晶背投、CRT、显像管纯平和投 影仪等? [江苏南京 乔羽]

其实所有的电视长时间静态画面以后 都全留下烙印,即使现象最不明显的CRT 也不例外。用CRT显示一副图、在黑暗的 环境中关机、会发现图像久久不能散去。 但是一旦有其他信息替代的话,画面马上会更新 响应、便看不出来了。液晶显示方式的电视问题比 较轻,基本可以不用考虑,而剩下的等离子,则是 最严重的、就算只定格3秒的画面、也会留下烙印。 只要没有其他图像信息来更新,那么它便会一直保 留下去,但是好在这个是可以擦除的,用电视本身 的擦除工具就能抹掉,或者用防烙印的"解移"功 能,即在微范围内上下左右抖动象素,以防止某个 象责长时间停留在一个坐标上。

龙哥好! 龙哥救命! 本人想买一台IDSL, 个套机大概多少? 多少合适? 我该买什 么版本?还有剧机和引导卡是什么?引导 ★加起一共多少大洋?IDSL买烧录卡几 个G的條啊? 谢谢龙哥! (yuanshihan) 这个 听上去似乎是N年前的问题 了。你确定不打算买新出的DSi? IDSL的 话,普通的大概也就 千多点。什么刷 机啊引导卡啊都是猴年马月的事了··· 随便配个SLOT1的烧录卡就行了,再买个几G的存 儲卡, 齐活: 这些杂七杂八的东西大概也就两百来 块吧,几个G随便,反正现在存储卡都是白菜价, 4G足以。

书好像是台版的? 请问怎么分辨? 台版的 与港版的质量方面有区别吗? { quotenq4856 } 想要辨别PSP是哪个地区版本的话。 直接看型号尾数就行了, 尾数不一样, 代表着不同版本的机器。一般尾数为0代 表日版,1代表美版,6代表港版,7代表

龙哥, 我刚刚买了一个psp3000我看说明

台版、还有另外的欧版跟韩版之类的。还有, 所 谓的"3000"其实指的是这一个系列,这个系列里 你再看尾数才知道所对应的版本,比如3006就是 港版的PSP, 3007就是台版的PSP, 同理可证1000 系列和2000系列。不同版本的机器,其实功能以 及使用上的区别并不大,同样可以听歌看电影玩游 戏。但是日版会比其他版本多增加了网络电视功能、 然而这个功能只能够在日本本土使用。在国内即使 你买了日版机这个功能也用不了的。再有就是亚洲 地区的机器一般会习惯性地以〇键作为确定键、X 键作为取消键、而欧美地区的机器会刚好相反、以 X键作为确定键、O键作为取消键。还有、PSP区 号版本对于游戏的版本没有限制,不管是哪个版本

的游戏,在PSP上都可以运行。但是对于UMD电影、 则仍然有着版本的限制。另外,主机的版本与生产 **始没有直接的联系。日版的主机以及各类配件产地** 为中国这个界很下常的。

我是电软的忠实读者! 我想问: 1、现在 国内买的到NGC全新机吗? 我想买一个怀 日, 当然是从淘宝网上买, 但是怕被骗, ■ 如何辨别NGC是不是全新机呢? 2、现在 XBOX360双65版的三红基本解决了。但是出别的 故障的几率是否和原来一样? 3、7月份在国内还能 买的到全新的PS2吗?现在学习紧张, 买不了。就 这些问题,希望龙哥解答一下。祝龙哥身体健康, 好好游戏! (BYK)

1、这个,个人以为比较困难, 虽然 也偶有看见什么所谓的"日本处理最后 一批新版NGC"之类的宣传词,总觉得 不是那么靠谱, 当然, 话也不能说的那 么死, 总之就是比较困难。龙哥觉得与其去赌全 新GC, 还不如直接买成色较新的 手机。鉴别方法 主要是现察主机外观、看看主机有无划伤痕迹,风 扇有无灰尘沉积、视频接口的金属片有及擦伤过, 配件是否齐全等。不过"翻新技术"良好的机子并 非那么容易看出来的,最好还是先找口碑良好的买 家。2、"别的故障"? 似乎360也就"红何题比较 严重了,别的也没什么特别"流行"的故障,双 65应该是目前最稳定的版本了。3、能,现在基本 上只能买到9万系列的超薄机了。PS2即将全面停 产、不过在此之前会降价。

请问怎样才能在超级机器人大战GC中收 到プルツ-和她的机体キュベレイMk-2? 还有, 听说还能得到レイズナ-Mk-2. 请 问后者又该怎样才能拿到手?(真机战饭) 要想收到プルツー、需要先在第40话 "宇宙要塞ア・バオア・ク " 中让ブ ル与プルツ 战斗,然后在第41话 "战 十、再75…* 中再次让两人战斗,接着让 ジュド-与プルツ-战斗两次再将之击倒即可。素 要注意的是、キュベレイMk-2的HP不高、一定 要使用攻击力低的武器才行, 否则人还没说到就 先给打倒了, 说得后プルツ 就会驾驶她的キュ ベレイMk-2加入独方。レイズナ-Mk-2的入手方 法則是要求在第34话"グン・ジェム队来袭"之前 エイジ的击坠数超过20,否则就只能得到强化型レ イズナー。

最近我正在玩PS2上的《决战3》,感觉 本作对策略性的要求还是比较高的,起码 **费觉得还不错。有几个问题想要请教一下** 龙哥: 1、游戏2周目时可以继承哪些东西? 2、如果全部关卡都以"极"的最高评价通过的话 是否会有特殊奖励? 3、如果想要收集齐所有的武 将是否必须有战国无双的记录? 4、游戏中哪位武 将最厉害? (河北邢台 小纯纯)

1、2周目时可以继承的项目包括武将 特技、兵种适性、盔甲、头盔和武器 2、很遗憾,即使全部以"极"的评价通 关也没有任何特殊奖励, 这点上光荣做 的可真不够意思。3、正是如此,而且如果您想集 齐全部道具的话也需要有战国无双的游戏记录 4、就发哥所知,单论武力的话,能力值最高的武 将是202的山中康之助——比柳生宗严的195和宫 本武藏的187还高,而且其201的体力值也是所有 武将中最高的。得到他的方法就是在第8章 "平安 乐士"的"明石のおい"中先与北方村子里的村民 对话,再将实户隆家击破即可。



我发现NDS两块屏幕的亮度不一样,对比 了好几台都是上面的屏幕比下面的屏幕暗 一些,而且在同一块屏幕上有的左上角暗 一些,有的右下角暗。这是怎么回事呢? "坏点"?请龙哥指教一二。还有电池的使用时间 也是个大问题,看任天堂官方宣传DS的电池连续 使用时间是6 10小时,可我实际玩游戏只是4个小 时就没电了,不会使因为翻新电池的缘故吧?

(玩友周平) NDS两块屏幕亭度确实不 样, 任天 堂当初在设计时就考虑到为了保护下面的 触摸屏而特地加了 展很厚的保护膜。不 过实际情况应该是下方的屏幕必上方的 要暗,和您所描述的情况正好相反。"坏点"指 的是商品屏像素点的损坏,表现为纯黑、纯白或 是色彩显示不对,呈点状,面积都很小。像你所 说的左上角和右下角一个局部偏暗的问题不会是由 坏点引起的。一般厂商宣称的电池使用时间都是理 想状态下的数值,实际使用时会因为各种各样的原 因有所降低。而且如果使用了烧录卡的话、根据烧 录卡的不同, 耗电程度也有区别, 有的烧录卡会特 别费电。

看了上期杂志、据说NDS上要出黄金太阳 系列的新作了, 实在是太让人振奋了, 看 那一小段演示视频, 当熟悉的音乐响起的 时候,真的是超感动啊,为了达到温故以 知新的效果,我最近又开始玩《黄金太阳·开启 的封印》了,这才发现还有一些积攒下来的老问题 想要找龙哥请教 我第一次通关收到19个精灵、第 二通关收集到27个, 凭直觉应该还有一个地精灵没 有被发现,请龙哥指点迷津。其它六只地精灵分别 发现于: 牛角出发时的村口: 村民被诅咒成树的村 子一囤栏中; 魔杖丢失的村子的秘道外; 一所寺院 南面的迷之森林中;一座码头的后面;在一世界地 图中一块小岛中遇到。另外《黄金太阳2》上通关 粉据县不县可以讨到《黄金太阳2》上图2 如果可 以的话怎么弄呢? 听说如果让《黄金太阳1》进入

休眠状态, 可将卡按下再换上, 《黄金太阳2》解除 休眠可继续游戏,这是真的吗? {山西太原王林} 看来你缺的那只地精灵应该是最后一

只バルブ, 其所在地是宝岛(被第一个 沙漠里的大龙袋风吹走后可到达)的第6 层、需要使用时间停止能力"ストップ"。在 (黄金太阳2)中的确是可以继承前代的记录的, 你听说的那个方法我没试过,给你介绍一下常规 的继承法 首先要有1代的通关记录,然后在1代 的标题画面处同时按住方向键的左键和R键,再 按START键就会多出一个"送信"的图标、选择 讲入、可以选择通过连续或密码的方式进行继 承。连线的话要求有两台机子,一台是1代,另 1台是2代 如果您不方便找两台机子的话就选择 家邸、押家础记下来后再在2代中输入即可。特别 提示一下,继承1代的记录一定要在1代的4个主角 还设加入之前进行, 否则其能力会变得相当低, 而 且这个密码也是要等到1代的主角们加入后才能正 式生效的。

小弟最近在玩PS2上的《真实犯罪: 再战 纽约》、我觉得这款游戏还不错、游戏就 像GTA那样非常自由,内容也很丰富,可 是最近小弟在攻关过程中卡壳了, 还望龙 哥出手相助。就是玩到在一个大剧院里, BOSS就 是之前骗了主角的那个胖女人, 我一路从现众席杀 到舞台前。最后的BOSS是一只会吐火球的龙船、 可船上没有人、系统提示说让我打什么油罐(fuel tank), 可我看不到哪有油罐啊。舞台上面除了龙 船就是两边的背景和左边一直在唱歌的女人、好像 打了都没什么用, 不小心给火球烧到的话就掉巨 多血、我在这死好多次了、龙哥 定要帮忙啊! (湖北武汉 闲闹)

这场BOSS战的打法确实比较难找,清掉 春岳、龙船登场后告讯诸拾起地上的轻 机枪按住L1键锁定攻击龙船,攻击 段 时间后其颈部前面的木版就会被打碎器 出部分内部构造、系统也应该是在这个时候才会出 提示让您打所谓的油罐。这时就要先按一下R3进入 精确瞄准状态, 连续射击其颈部暴露出来的部分。 不用多久就可以将其KO。打龙船需要注意的就是 只能在其喷火球的间歇展开攻击, 平常多注意跑动 躲避,因为一旦"葱火烧身"造成的是连续伤害。 极为不划算。至于场边的那个女高音, 打不打无关 紧要,只不过杀死她的话虽然可以让整个世界清净 下来,不讨你的"坏警察信"也会大幅飙升。

GC上的《阳光马里奥》我没有玩多少。 卡在了那个大花的老鬼前。就是马叔走上一 个塔顶, 顶上有个大花, 马叔一上去, 塔顶 就場了,然后马叔和大花在塔里大战。我用 水枪喷大花的口,然后它就倒下了,屏幕上出现 一个大箭头指向它肚子, 然后我就不知怎打了, 我 试过让马叔的金刚足上去踩,没用; 也试过在上面 边踩边向下射水,也没用,总之就是弄不死它。 (湖北天门杜新字)

你的操作没错, 先用水泵把水喷到花 的嘴巴里让其跌倒, 之后出现的那个大箭 头所指的肚子部位就是其弱点所在。如何 政击? 当然不是直接拿脚夫踩了, 而是 用使劲踩排那一招 也即按A键跳起在空中后再按



*相当有难度的一款作品、确实非常考验特巧。 L键、用这招准确命中其股部弱点三次左右就能将 其干掉。

有个关于《生化危机4》的问题想询问一 下,由于小弟的《生化危机4》是GC版的 美版,所以有关小弟所提到的问题,肯请 ★哥以GC版美版为准。请问龙哥、如何 才能判断出手头上的宝物是否已知达到了最大价 值? 小弟曾被朋友告知说,只要你将宝物出售给商 人时, 他若说: "oh,I will buy it at a high price", 那么这件宝物就已达到最大价值了。在很多情况下好 像的确是这样,可小弟记得在第一次游戏时在将农场 中的碑酒壶和墓地当中教堂后面解开双子家纹之遂得 到的绿色猫眼五组合后卖给商人, 他就会说出这句 话, 而事实上这件宝物还需_块宝石才能达到它的最 大价值。另外在游戏当中有些粉红色的宝石, 蓝紫色 的尖形宝石和绿宝石,我自始至终都没发现它们能和 哪些宝物组合,而且它们的卖价低的可怜,难道它们 仅能当些廉价宝石卖掉? 而在游戏当中, 有几样宝 物、以五角星的方式标注在地图上,它们是几个一模 一样的好象金手镯一样的东西、它们也不能组合。请 (河南郑州 乌龙) 问龙哥我该怎么办呀?

其实当你拾到 样宝物 (treasure 后, 去菜单里看看其时带的描述,就会了解 它是不是可以组合的了。一般来说,可 以组合的宝物是"三播一"这种模式,就 是一个宝石之类的东西可以插破到另外一个比较大 的物件上去, 比如面具、招财猫之类的东西。有个 特例就是王冠、它是由另外两个部件组合在基座上 的。至于你排到的大部分宝物, 比如怀表手镯什么 的, 都是不能组合的, 安心直接卖掉吧。记住所调 宝物是指"TREASURE",你一周目的时候从商人 那里买来对应区域的宝物地图,所有的TREASURE 都会以五角星的方式标注在地图上。至于其它一些 比如Spinel之类的东西,那个只算是"宝石",不 用考虑能不能组合的问题。其实基本上你只要看到 一样东西的数量很多, 那它就是不能组合的, 缺钱 的时候就卖掉吧——不讨记住特例 在你打死那些 昆虫状敌人后,它们有很高几率落下宝物---这些 东西是可以与其它物品组合的。总之你拿到 TREASURE之后、如果不确定就互相组合试试看。 所有的组合方式都是唯一固定的, 所以你不用担心 有什么装错而损失钱的可能。至于你朋友说的商人 的反应问题, 其实他对金钱的"敏感程度"是随着 **流程推进而变化的。比如初期的时候,对于单价超** 过10000的物品他就会发这句感慨。等到了游戏中 期,单价;120000(大概)他才会抱怨贵了。总之 这基本只是游戏的一个点缀,不能作为宝物是否已 组合完全的依据。



ONLINE) 专用的"此单尼"格势下数包。



直看样子还会加入到游戏物1中中;



罗枝公司将推出Wii游戏《怪物猎人3》的专 用无线键盖 用键盘玩怪物猎人?



邮购地址:北京东区安外邮 局75信箱 发行部 邮编: 100011





■口袋迷(14) 定价198元 时间为广大玩家事上《口袋妖怪白金》的原度攻

了。另对还有论典口程部就的定律研究 本期體品是 口袋进神奇帽子。随机一选 ,请注意购买时间零售



編斗系统术杂语

■口袋迷(16) 定价198元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》,并

特別收录大量独家研究内容。贈品越值附送口袋

零钱包和IC卡夹,附带DVD精彩动画署过瘾。



广大口袋送取符己久的《口袋途:5》来収: 本期機心 改杂为特别双度对面,新述NDS完结检查包 口条进 及 取力付款以及計畫。 基項品通信,及項基則 是通道,省市通過



■SO COOL 2009年第(6)期 定价15元 (授品)6月号核变形会用版周杰纶一同火棚上市。湘 **液**承经(搜集)等来了简(变形金刚2)一样热晓的蓝 配端饭碗桌 如何跟上牌尔特的时尚透型? 怎样寻找 最近合作已的夏日瑜纷、紅葉翻开最新《推歷》吧



■口袋迷精华本2 定价.24.80元 口袋还衔春大餐又来了!本次集合第六至第十辆 接进不能错过的收藏宝典。



电子游戏软件、SO COOL

■NDS标准典藏08终极版 定价18元 2008年發新NOS與聯登場,全面补充專至款的語口表 終及游戏,全項100%全部內容認无水分,DVD近處 敬录100款以上的经典中文游戏,及十数种最新必备



■業机迷2009年第5期 定价98元 本期给大家带来《雁界战记2》《牧场物语 蜜槭村》的详细攻略 特別策划带大家走进 游戏中的"怪圈"。

电子游戏软件
2008年第1-24期9.80元
2008年(6 - 7合門)15.00元
2009年第1~12期
电子关下 掌机速
2006年第1~18期 8.60元
2008年第19期9.80元
2009年第1、8期 - 9-80元
1000.00
84、72、74-77期 真它已貨売) - 9.80元
56、72-77期DVD豪华新具定出银宪) 16.00元
SO CODL(權略
徳 科技 年季、00年1 - 12期2、5、10、11期2数前) 15元
2007年1、3~12期 15元
2008年1-12期 15元
2008年1~8期
口袋煲14.16 19.8元
NDS标准需组典键2008排码版 1876
Williah 197
口級第13普通報/豪华版 19.8529.8元

新双的设计与开发 早期·精致 学例 25/28 570

口線達12音道線 PSP終根要該、修订激最新加印)

口療施11普通原

口袋进棚华本2

19.8元

19.8/29.8元

19.8元

24.8元

的情华内容,全部重新编辑修订,重新揭取制作, 绝对全额效果,并有百页以上全新内容收录,口

郑重向悠承诺:









PS2 9	万票列	PSP	2000	40GB PS3	₹65NM3G0	Wii	NDS LITE
900	900	1450 北京飛好	1480 南京阿童木	2750 北京報价	1750 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京森好	950 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700	1750 北京报价	1450	800 上海报价
880	900 成都报价	1500 山东报价	1500	2700 上海报价	1750 上海报价	1500	750 北京銀好
900 天津报价	880 深圳报价	1520 成都报价	1500 血皮报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 無庆报价	1480 無期報价	1500 天津报价	2750 山东报价	1750	1550 山东报价	800广州报价

由游戏市场价格广告版

鉴于市场局势储综复杂,射讯炎化迅 速,因此本版广省信息可能与玩家实 地购买情彩略有出入,语名也希望购 物的实家具体电话每词备序。本版时 指有数期撤止至2009年7月15日。本版 产金能源电铁。5/10—84472729龄401

●商家信誉星報臺定議項 ①新加入商家起始信誉等級为3星。② 完成模应义务后,商家在本版信誉等级

本族仏禮也信息亦至、清玩穿輿物前數好询问 五作。是空物物过程中出现支稽。 日初來在 了本版刊發佈城信息添放店进行交易計 发生被 及驗的審論,素務空的接貨事家。 书面形式禮 文單和連广生部

■投诉方法 北京安外部局75倍箱 ■邮编 100011请在信封主明"广告投诉"

■投资所辦准备材料包括 1、个人的具体资料 包括姓名 毕业 邮编和联系电话联系方式。 2、由卖告开具的购更凭证 邮购名调将汇款单 滤律夺号 舞器复印牌交予广告部 。

武汉夏源电玩



- ★如何让您玩的开心。用的放心。一直是我们这10多年来的执着追求。
- ★在本店购买PSP, NOSL及主机套装的朋友,均有机会获得价值50-100元的豪华人礼包一份,并同时参加我们满500达50抵价券的活动 (详情参见实体海报或电话027-82774106季尚、"电软"的朋友一定记得提醒我们送礼包哟。)
- ●邮购,027 82774106 J小姐,027 592006/1夏女士,QQ: 573375894
- ●店址: 武汉市汉口前进五路中心电脑广场 楼A12号

前京 阿田 法 电环 安安 图 金尼型在小型型板。加坡图面中最高的工程板,我是整个552000 土柱面, 880m + 5520000 土100元 + 100克、100元 + 100克 100元 + 100元

】 Xbox36000在有调多版本、教到底该如何

答 360現在在国内最常见的教是日販和港版,但从各方面来看,同时期的达两 个版本并没有明显的优劣。港版最大好处就是电源为220V,在国内可以直播, 但日版机因为可以更换220V电源,所以也并不麻烦。玩家可以依据价格来选择。

但日版机因为可以更换220V电源、所以也并不麻烦。玩意可以依据价格来选择。 同 Xbox360上问都可以做哪些事情 自以QQU。 答 360上问载要注册会员、会员主可以在游戏店购买、之后便可以网络对

战了。近可以购买下教游戏 下教游戏试坛 影视等等。但很多都是付费项目,需要购买点卡。不能聊QQ等,因为无法安装软件 只能测图网页。

消费者須知 所有主机价格变换频繁,以上部分广告刊 登价格可能会有变动,外地邮购主机的消费者 须提前致电各商家,询问与时的替价。以免造成操领。以上刊登的绝大多数价格均真实可信,请自患者放心。

另外, 点费者 定要向商家泰取全套的购物凭证, 如果发生产品质量等问题, 请鲁齐所有购物凭证, 数电本刊广告部, 我们将及时为您处理, 投诉电话 010 644/2/29转401, 或可以用邮客信件的方式, 具体地址见本页上方。

北京鼎好信城游戏精品店 本店情報等的認知 双现来电影响。

本《江西大学 鱼类》、"多种是上特"也、在本、《中学省》 说、 安、

★1異數÷4A320を減。 PSP 単数机 540元 東自希 ★PS3 0 回 64 自告 年代+手所+申号代+A"技+80G發度+ 4期率 2500元

提與新期、包括十分部连续制 80元 ★PSP用GBA模填影+游戏10张光盘 80元 ★5、5、5、5% 5% 7 7.2m 5、大師等為非為兩州MADOXBOELT EPSP PS2 不 注意,在文章、本戶 所有銀貨的上产MS、於追而各光色本向用语而成 ★度店 010-63274599 季報 13691057755★蘇珊 100053 ★本店地址;

广安门桥南西二环附第100米路哲博列馆营金工宏洋大厦B框5层502C 米桑辛 路线 5路、122路、49路、410路椿树馆站下 米邮购地址 北京市广安门邮局 100053倍箱001分箱 ★收款人 周轩信波公司★QQ、715082041

本版广告招商 本的「电视的对应之间,则是电应的效果 年,而发生机 是性 高级的事情大户品的意思 自由中央选择广告中的主条 本种广准编码间隔明 特别同于的的高级的基础管理等 直接解的古人代表中的正常保险中,这首本"审定"用于核心对方的现在分词。 (张过 为的我选、产品产生) 中心(6047/259+10/24年/1810年/1811 万元付

ATT Infinite Space With TUG

46 m SFGA 5500 /**

玩家在游戏中扮演的角色是一个叫光里(ユーリ)的少年,由于一次偶然的 初食,夹现了太空航行的思望、那么,作为一名航海家(航天家?),各位玩家 应该掌握什么样的能力呢?看看太空航行速成地说班的数材是怎么写的吧(汗)。

战舰的购入与内部设置

🥊 战舰的种类与舰队构成

和海上的條格·等、大空份分为依据、统列档。 至臺灣、海洋學學室 等(您全時期、內有余度、本中經验力人和較大海區、東洋學學學 原則較效而力害。悉合正舊證而、逐洋維料空產由力高、可以封付施入的觀察核。 而空母等门號大用既發發起方面是再放出。 超光時間型分類中區三部分,表呼 五些發熱能量失效效金。 因此分享分類《發展》的表現、民國章基礎解析主, 三聲被正流域CAME OVEN),中前部分什么能都可以容辨。 長卫興由的辦分性。 继长安医高效应的空物成。

🛂 舰队船员组的选拔和设置

只有無沒有人是无法就行的。在組建賦队的时候、每一個船上的成員鄉十分重要。 節潤需要到各地招聘,"有些人是婚相中自动加入的。安集有特定能力的,人担任相关职务可以起到率本功倍的效果。如果让他未理的人去管后面。 让您需能力强的人去管火份。那么打扮仗某事吃苦头不可。

4	有关限刀	"ALEKS"
, n ₁ ±		利立 (TJP
メインオペレ タ オペレ タ キ	背別	CT 宗敬LP
競商长 操舵士 チヤ ト记录员	操舰	机动 战速、航速UP
電子 海京士 本中号	540 M	根形攻击命中キuP
レダ 管別长 レ ダー管制士	20/81	CT、常放UP
· X+ 1 X1 191	整备	il. wirde
學器长、整备士 整备助手	整备	税船 税数机回复しP
· / #4 # 4 # 4 # 4 # 4	8+12	専収値を研究力UP
* BE ATT STITLE OF JURE 15	緣纵	舰载机攻当有利
ACT CU技術 看到上	217	成 4 人名印度山产 印制进机接带图
1 fK 主对官 补给官	生活	退航装函责令UP 抑制退航衰等度
FIR 251	20.0	4 . 1º P

关于舰队战斗与自兵战

在旅行的特殊直致人展队。可以在第二次次或者追走。 能斗的转换金 重量推赛的操作。连再前进之后,我方主题整合向保禁意识,健上特整量(17) 全重基模加,是色的转换可以差 但避行动"。降载数人的命中率,更色的转换 可以差 "通常检击"。始载能发使历典。故色的特殊思珠 全地对手术,火力是 满发他由的形态。是是是人民间直接不同的好理会次定而完。 这些影学的学校少彩 的时候神能击沉,如果跟蒙地击了。那么就OAME OVER,只能取懂图案。将我人 所有起路将汉芳,战斗被全胜利,再到他的知道。在简有空间之后,就可以 利用服理机划线,战斗被全胜利,再到他我分为压用。攻击,战时不衰度,攻 就发现了的膀胱能迟升一定距离的时候。可以进行白云线。 白风也主要由时击 给此,指挥的攻击二部分组成,被除在头势子布一样立入相处。

以上就是课程的全部内容,接下来就要在实践中检验各位同学的烦躁了



托斯卡

托斯卡是在宇宙中航行的大海盗、驾驶的飞航 是一艘接斗力一般、内装有限的小组。 经查额 行的时候雷爆队人袭击,意外坠落在少在行星 林龙里所载、为了修复飞船,继署使萧尤 亚一切出行。

> 生面前的征途と無河的世界

切第四是尤

光里是一名生活在封闭的边境行理 罗益的普通的少年,十分憧憬星际 旅行。由于该是球的领主德拉例协会 宣击之上居民出入太空严新以他的 旅海梦始终是个梦糖。更有一天 一等温到一个窗外迫降的女子为止。

切第西是尤量的蛛蛛。 也是健唯一的表人。在 尤里与托斯卡秘密出统

的时候,她还留在罗兹 星球,被领主领架做了 人质,要换尤里返回, 不料尤里为了教她开着 台架杀了回来。

《无限航路》游戏流程攻略!

少年篇Chapter1

一开始是战斗教学,是最简单的单舰战斗,随 后女海賊トスカ追降到ロウズ行皇 主人公ユーリ 登场。对于トスカ的问题 怖くなったかい; ** 选择 "过山" 生活经验+20 剧情结查之后 可以选择 在行星之间移动、前往行星 "パッジョ"。往前走一

点之后发生战斗,只要用通常炮击就能简单获胜。 在这里可以存档、通过エラベーター前往酒场、 在酒场选择 "トスカと会话" , 触发剧情 面对 不良少年トーロ的挑衅 选择 "ふぎけるな) "、格

斗能力+5。 (选 "落ち着け" 的活+3)

ラ所得到"中 间服"和"スー クリフ・ブレー 再次进入 酒场, 凯情之后 と会话 , 地图上



后出港 再回到バッジョ行星、再去酒场选择 "トス カと会话"。回答"はい" 地图上追加行星 "トトラ ス"。之后出港 可以前往AFEA2行星トトラス。

剧情之后得到10000G。前往舰船设计社 购入设 计图, 之后到進船 I 厂 买船, 主人公终于有自己的船 了。之后前往边境行星ペゼル。

在酒场选择 "ゲート守备队と会话" 之后选 "100G 的 \$ 物 ** 椭踏他们 (花费100G) , 之后前往AREA2的 "111" 地区 观測 "アルタイア星云" 名声値・10。之后前往AREA3的ポイドゲート。

守备队拿了贿赂居然不放主人公通行,选择"话 をする"之后再选择"引き返す" 前往行星ロウズ、

剧情之后是BOSS战

首先用通常炮击将敌舰前卫的 艘船击沉 之后 可以使用"特殊" 之后继续用通常炮击消灭剩下的 敵舰 没什么难度即可胜利 战斗结束后 チェルシ 自动成为同伴、这时前往行星バッジョ

在酒场选择"仲间と会谈" ユーリ和チェルシー 的炮水能力+1。之后出港前往AREA3的ボイドゲ ド、半路上ト一口会成为同伴

直接选择「破う」、散配是3艘小型舰 很好对 付、战斗结束后可前往ラツィオ雷域 向行星ポポス 移动 进入Chapter 2、

少年篇Chapter?

在酒场与所有人对话。之后在舰船设计社可以买 到新的设计图,之后前往AREA1的行星フィオン、

在イスモゼ ラ社发生剧情之后来到酒场。可以 接一个任务(选择 '兵装会社社员2と会話) 之后 前往AREA2的行星ラッツィオ

在ギルド可以麻佣船员、"モジュ ル设计社" 内可以购买到モジェ ル设计图,在酒场选择 マス ターと会话" 之后选「ウワサを闻く" 前往 カリ オの家"、选择"カリオを会話"、之后选"はい 得到"SフレームUI"、カリオ・イスモゼ う成为 同伴。之后前往AREA2的">>>"地区。

AREA2 222 发现 资源小惑星"得到300G。之后前往AREA2 的レーン、在途中与ディゴ战斗 胜利之后前往レ ン、

在这里规则 「ケリアノン星云」 エ り的名声値 +10 之后前往AREA3的"ラッツィオ军基地" ラーノ、オ军基地

在司令部发生剧情之后 前往AREA2的ラノフィオ

在酒场选择「ロズリンと会话 2次 を用他 サイータと 会语"大约4次之 厨 ティ タが筍 欲辞为同佳 ラ后 地,此外路过

->的計修在



酒场选择 "ルーと会活" 2次 再选择 はい"。 习 得特殊技能"舰队指挥Lv2" 7 ノ・十军基地

在到达基地之前遭到袭击 选择回避几回合之 后战斗结束, 在

軍司令部与オム モルボタ対 ほ 之后与テラ 五与 オムス対活 疣 握 "ほい"

オムス対话3次 前往AREA3的ルード

后在仕官宿舍与

在酒场选择"军服を着た男と会话"、之后选择 "ボトル3本おごります"。之后回勤ラ久ツイオ军 基地。途中与ディゴ战斗(蛤其造成、定程度的伤害 之后他会退却) / T W X in

在仕官宿舎与オムス対话 之后是官由行动。前 往ルード、之居再返回(路上要打一仗)。 再与オム ス对话 - 之后可以选择不同的剧情分支。(本攻略法 择的是アンプラ分表 「之底前往AREA3右上的 1777 地区。剧情之后与敌人的杂兵战斗,随后来到AREA4 的 スカーレル本据地 。

くり、 本括性 与バルフォス战斗 タ后进入 ベルフォスのアー 按照 前に进む 一 右に进む 一 前に **売む**・ 「右∠遊む」 左に进む"的順序选择。例" 情之后物性AREA3的ラッツィオ军基地。 ラーノイオ军基地

剧情之后到仕官宿舍与オムス对话 得到设计图 *オル ド オ級巡洋観* ティータ王式成为同 伴。之后前往AREA1的ポイドゲ ト。 AREA! サイトケ ド

传送到 "エルメッツァ ロウズ" 之后向AREA2 的トトラス移动。

在コルオロ環店发生期情之后前往AREA2的マイ 多本田城

剧情之后,始白兵战。干掉一群杂兵之后 アランタイン战斗 必改、之后前往APEA2的ペネル マイニス前域

在酒场洗経"肉主・ラショウと命话" 之后洗 えぇ まあ…" 接下来继续开打 干掉杂兵之后 又碰到了ヴァランタイン。給掉之后是剧情 随后从 AFEA3的ポイドゲート前往エルメッツァ・ラッツイオ

直来到AREA4的ボイドが一ト 传送到 エル メッツァ・中央 区域 进入Chapter3

Chapter3

エルダツツア・中央

ソイーズロンド

在政府軍司令部选择 エピタフの活 ゴの话"、"パルプオスの话"。之后到仕官宿舎与 オポス別活、得到设计图"必定水》一集級維"、同 得特殊技能 (舰队指挥Lv3)

之后到政府军病院花1509、得到 ポルフェルミ 之后前往AREA3的 本口

在酒场发生剧情、イネス・フィン誓时成为同伴、之 后选择 ディゴと会話 3次、再到メディック拠点、 渋禄"500G事付する"、可以使医疗能力+2、之后前。

发生副情之后选 はい 3-リ指揮経验+30 指揮能力+1。再制酒場选舞「中年男と会话」、将「ボ ルフェルミン 結他、可以得到设计图 "ポラーナ線 "ゼラーナ級駆逐舰"、之后前往AREA2 驱逐舰"。 前 "ポイドター"

传染剤 エルメッツア・ラッツイオロ

在酒场选择 ルーと会话

ボイドゲート 传送到 *エルメッツァ 1000

发生剔情之后等待一会 之后前往AREA2的ネロ 在途中又发生剧情。

·在酒场发生剧情后,前往ルー所在的AREA5的)

在酒場武権 ルーと会活 2次 ルー加入船员 编。之后来到 AREA4的 "ペカ Che III III 里遇到数人,不 能攻齿其第一舰 队,将1号舰以外 的数舰击沉,战

ベクサ星系

发生剧情之后前往AREA5的ルッキオ。干掉半路 上阻拦的敵人、再回到ベクサ星系、脱情结束后可以 习得特殊技能"最后の咆哮Lv1"。之后前往AREA2的

在清晰选择 ※ ネスを強谐 ※次、之居目前で ルデスタ、華鲁・デブレクター 図店前往AFEA2的 777* 地区 (在ゴッソ左下方)

发生剧情之后、イネス归来。再前往AREA2的 (メッソ左边) 的医域、此时不要者デッ クター的话是过不去的。

发生励情之后,向AREA2的ファズ・マティ移动。

与アルゴン、バルフォス交成。之后前往海賊木

据地 路线選择 前に遊む 进む"→"年へ"、得到3000之后选择"右に送む "45~"。之后是与バルフォス的白兵战(米



这里之前多找点 择"前に速む"一 *5F~* → *# に遊む 連頭 機器。 個著 "許 さない" 3次之層

AREA1 222

发生剧情。前往 AREA1最右边的 727 地区、之后自动来到 ッイ-

刷情之后选择 道院する 来到仕官宿舍、对 治之后再次回到有會、之后前往AEA4才ズムントル 边的"???"区域。 AREA4 ???

在途中可以現測 コロノス墨云 声值+10。发现黄源小惑星,可得300G、之后前往 AREA6的 "???" 地区。 AREA6 ???

与チラー・ムンス交岐、之后来到AFEA6的ボラーレ

在酒场选择"派手な男と会话"、"シュベイン 之会话",之后在附近的森林、草原发生刷情,对话 完成之后回到酒场、再与シュペイン対话、得到"サ オヤージ・メモライザー"。之后前往AFEA3的ライ ジィーズロンド

回仕官宿舍选择"探查船调查の报告"、再到政 府军司令部領 "行星ジェロン・観船设计社への紹介 ・・シ后就可以在ジュロン胸裏閉紙了、藤后前往

ル一与ウォル南开、イネス正式成为同伴、之后 前往AREA5的ポイドゲート。 AREA5 ボイドゲート

传送室 カルバライヤージャンクシャル 業入Chapter4。

前往AREA3的シドウ

在酒场选择 マスターと会話

如果队伍中有海洲 可以在演绎编制60%。这 后前往AREA3的ガゼオン

・在海場選擇 *仲間と金銭 ・連集 *の参うは ロウ奮財成为同伴。之后前往AREA1左边的"7??"区域

与ルーベ対话之后发生恩情、前往AFEAZ的:

在酒场洗釋 ルーベと会話 伴。之后向AREA2的バハロス移动。

到防卫军驻屯地,发生剧情之后再回去一次。剧 情之后ディゴ成为同伴。殖后通过AREA2的 777 地 区、何AREA3的ドゥボルク移动。在途中可以现例

在酒场发生刷情、浅揉 たすける) 和ト―ロ的格斗経验+20。之后选择"行商人と会 、進 "受け取る" 可以得到100G,离开酒场再回 来、又发生刷情、选择"ユーリで成う"、前往AREA4 下方的"???"区域。 AREA4 ???

发生剧情之后、选择 民间客船を护卫する 前往AREA2的ブラッテム。

到雷城保安 、选择"整 之后选择 シー バットと会話。2 ,再选"自身 がないです"、層 后到海場。与バリ



水が活3次、选择"自身がないだす"。之后再去密域の 安局,前往ANEA4下方的"???" 区域。 ÀREA4 777

发生サマラ的慰情、前往ザザン 但是又被迫抗 返。前往AREA2的プラッサム

到窗域保安局, 选择 危险では 时离开队伍,

之后前往AREA3左上的 777 区域

发生删情之后、可以自由行动。随后发生下多数 ラナマラ的对话開情。之后接着到处转,直到收到シー 至何一个行星的酒场, 与イネス 与敌舰中央的 "GB" 展开白兵



花在宇宙无限广侧。黑色的未至**就是你纵横驰骋的**海洋 开辟新的航路, 征途就在前步

率领属于你自己的舰队。在没有尽头的空间世界中开拓前进的道路!

成。打倒能人生資業未得一之后来們AFEAZ的デ

到實施保安局发生開催,出来之后再进去一次。差 ※"はい"、之后前往AREA4的デクロウ、進中与業 人的空母战斗、战斗结束之后继续前往ザクロウ。

则情之后来到收春施设。西馆、淮狮"前标进

。到达收 書施设・东博』 維 模选 前に送む 前に进む 者各兵干一集 之



后选择"3F 干辣酸基底层加鞋混开 ス、之后来到收容施设・管理核、选择 监视室へ 之后的路线是"前へ进 → "右へ进む" → "前へ进む" → "右へ进む 左へ送む , 发生剧情之后来到收客施设 . 画 信、剧情之后前往AREA4的"くもの集"、在途中 777 地区发生剧情。

《もの集

发生劇情后战斗。胜利之后前往AREA2的 ブラ

在常域保安局得到设计图 バハロス線巡洋舰 シドク級遊洋舰"以及5000G、选择"ウィンネル と会话²次、前往AREA5的ムーレア、進入Chapter5

少年篇Chapter5

在遺迹中选择 ゆかを調べる 一 高台を调べ *カベを調べる。 之后前往AREA!最下方的

传送到"オージリンス・ジャンクショント 之后前往AREA2的 リリエ

在酒场发生剧情、选择、トーロが悪い。 り的指挥经验+30、指挥能力+1、之后移动到AREA3

的"ヘルメス"、在途中有剧情发生...

在酒场选择 マスターと会活 之后选 美っ ゼルド出現、顔后移动到AFEA3的 ティオラ

之后前往APEA2中央的 >>> 区域,在途中发生剧情

AREA2 777 发生刷情之后、前往AREA3的 ポフェーラ

到セグエン・G支社、选择 エントリーする 之后到SGホテル、洗券 パリオたちに活しかける 之后选择 シーバットたちと会話 2次、腹后来對 酒場、与トゥキタ对话。之后出港、无论移动到什么

行皇,在半路上都会收到IP通信,之后来到AFEA3上 方的"ポイドダート"。。 ボイドゲート

*直接传送到 エレメッツァ・回墳 AREA3M 24-XD21

到政府軍司令部与オムス対話、之后来到AREA4

在酒场与シュペイン対话, 连續4次。之后前往 AREA5上方的 ポイドゲート

传送王 *オーダリンス・ジャンクションロ

前往AREA3的 ポフューラ ボテューラ

在SGホテル与バリオ対话3次、之后到酒場与ト キタ財活3次、在出港的时候、トウキタ成为同伴。前 往AREA3左边的 ポイドゲート

传送室「ゼーベンスト・自集」 227 区域,在油中泵生藏非 AREA 1 222

发生関情之后、前往AFEA1左近的 ウィナス

在SGホテル选择 "わかい男と話す" ギリアスと話す 2次 画后来到AFEA3的 絶対防

绝对防卫圈

剧情之后进行战斗。后退到最来尾的地方。 机、发生刷備。之后前往AREA2的 クスス官域 ※ 中继续发生战斗,和刚才一样一直回避待机即可。 クエス宙域

刷情之后继续战斗。随后前往AFEA3的 プイナス

情、之后来到AREA3的 ゼーベンスト

《ハシュール城、与警告兵进行白兵战。战骸之后

情、再来到エヒ タフ連遊、期情 过后前往AREA3 的 "???" 区域。 AREA3 ???

剧借之后选 棒 ダートに入 ユーリ的指



揮集後+30。 龍后来到事象诱导中宙域、选择 ジュロ ウに調く ユーリ的指揮経験+30、指揮能力+1 再進择"パランタインを探す"、前往AREA1右 下的"???"区域:一直朝前面有"???"的找方走。 直到剧情是生人与AREA3的"NNOOS"等动,说 Chapter6,

少年篇Chapters

在浦場与ギリアス対話す、之后选择出港、次年 刷備、ハウンゼィ加入舰队、之后前往AREA2的"ホ

AREA2的ポイドゲート左边的 777 区域, 在途中发 生藏斗、要达"272"地点之后,前往AREAS的"拉 区域、再移动到 カシュケント

剧情后来到长老会议所。在这里支付20008。可 以得到「レッドバス"(通行证)、之后来到AREAS 的 ツストレイ グトレイ

· 外 · 水选择 "剪 多买5",发生刷 備。下分夫夕新財 或为同伴。前往 海军病院,与米 **ロ対话、進舞



后来到ブルーバザール、选择 研究设备を买う 力+2、進择"スポーツ用品を买う" 花00G変到 " "300Gの天然花" , 得到 "コ +1。选择"花を実う"。 スモコスモス 回海军病院 将买到的 コズモコ スモス"送繍キャロ、与其对话、之后再与トゥギタ 対话、離后出港前往AREA5的 オシュケント



在酒場与ドスタが活、再与其他同様が能 リ的生活能力中。在展型合选择"おあった"。之后 在酒场与マスター对话、前往通商余僧、 玄暗遊祭出 巻的时候发生剧情、回到展望台、得到"ブラック』 、此时可以向AREA5的"ストルノイ"、移动了

当キャロ財活、キ **占据财政**公园 學: トカラタ返回 队伍 在ホワイト バザール选择 服 変染ら、得到"パ



クラーネマイン

在レッドバデール、根据目前的名声値、可以解 人 "經船设计图" モジュール 和 競数机设计 依頼をする"、得到"身分证"、之后前往AREA5

在通商会馆发生耕情,连续选择3次 黒い脈の 再选择 "赤い服の中年男" 和 "背い服の老 之后选择新出現的 プロンドの女性… 后就向AREA2的"HGG宙域"移动。途中在AHEA5右 777 和AREA3左边的 "277" 发生躺情 RGG宙域

向AREA2的 废弃星 移动 选择"探す 废弃星

选择 轨道エレベーター 刷情之后前往AREA1 的 "ポイドゲート" 。 途中在AFEAI的 ">>>" 区域发生 競斗、対空迎击一段時间之后发生劇情、之后与オライ 学院年、结束之后改向AFEA1的"ポイドゲート"移動

少年篇Chapter?

在よグエン・G本社发生劇情、キャロ、トゥキ タ裏釆駄伍、在セグエンネテル与モグエン財活、得 到20000G, 之后再与セグエン对话3次, 来到酒场。 "キャジリンスに殊方する" 頭者 "カルバライ ヤに味方する"、送入不同的分支路线。本攻略选 海的是カルバライヤ路线。之后得到10000G作为准备 漁、出港之后向AREAS的。ポイドゲート 参端。

发生剧情之后来到前线统合司令部、与ワレンフ 米対话、エルイット管財政为開発。再次対話之庫 前往AREA2的 ナヴァラ

进入ナヴァラ基地、与エルイット対话、之后与 ューラ財活。 臓后来到AFEA3的 77 区域 AREÁ3 ???

发生剧情之后战斗。胜利之后前往AFEA5的"??"区制 AREA5 ???

継续成斗。攻击一段时间之后、 与シルグファ 交战。治シルグファーン敗退之后、选择"追いか ⇒ユーリ的指揮経验+50、指揮能力+1。2

在ナヴァラ基地与ミニーラ用語、表稿30000元 欄、出港的財候发生刷情、前往AFEA2的 ユーロウ 35400

养产一点次基準業中開催。 **必要原写形**第一 エルイット対话、前往AFEA4的 777 区域

AREA4 ??? *

边的 "227" 区域。 AREA5 ???

再次遇到输送舰。从斗之后前往AREA5上方的 777 区域: AREA5 777 (上)

ディーン成为同伴、得到设计图 デフレクター(4) 和 食堂2" 。之后前往AREA2的 "ユーロウ

3-00 在ユーロウ基地得到报酬2000G。出港之后前往 AREA2的 モア 在途中发生網絡成斗

在这里再次与シルデファーン交続、之后与エル

イット対话、前往AFEA2的 ナヴァラ 在ナヴァラ基地发生刷情、到地下管制体、连续

2次白兵战、选择"先に脱出する"、ユーリ的名声 値+30、出港之后前往AREA2的"ナヴァラ

在地下管制练选择"调べる" 上成为同伴,之后向AREA2的 ア 近、連入Chapter8。

少年篇Chapter8

发生剧情之后选择"わかつた" 在避难所得到 要计图 "舰长室2" 。之后来到前线统合司令部、与 フレンプス対話、出港之后发生腳情。此时可以順由 移动、和敵人打4回仗之后、回到アーマイン。

ータ、イネス、ジネロウ高开队伍、担補之后前位 AMEA3IN # 4 F S -- 1

伊藤正 マゼラボドのネドリーキン "???" 区城移动。

发生副情之后、主义主义 下南水类似、南州

在酒場与シュペイン対话连续3次、シェペイ

成为同伴。之后前往AFEA5的"オシニケント

在长老会证券全年開催。之后向从记录记录下 22" 区量移动

AREA5 ???

发生剧情之 后,从AREA5的 22 区域移动。 AREA4 ??? 剧情之后与



エルメデクア最新交換、之后与ライオス交換。 时间之后自动结束、向AREA2的"RG面域"移动。 RG宙織

· 副情能。在验量方差或一定程度的提供之后。然 斗结束。之后是一连串感人的剧情,强制进入存档画 而, 少年篇结束, 进入青年篇。。

青年篇Chapter

主人公出現在歌響所中,首先来到宋囚人似者。 プランオ、シェペイン: **ル**ー的房间分別与其対话、コ リ的報斗能力+1、习得特殊技能"舰队指揮Lv4" 后选择 自主へ行く 、发生刷情、再次来到东囚人

之后前往管理栋,选择"前に进む" 得到 スータリフ・ブレード 特別群 右に送 - 第一、第一、前に進設 与警告兵发生自 "前に遊む"、与ドドカンゴ交战。之后选择 → "前に遊む" 刷情之后向AREA3的 "ラ ベッタ"移动、途中与輸送舰战斗。

在ユニオン事 与ドグ対话。选择 Ma Antel ユーリ納生活能力 デ対话、神到"チ

- 再对话一次就可以前往アセドゥニア? チャートバンク

差年"收容惠星を探洗

在バザール选择 衣服商人の店を見る 服装。之后选择「武器商人の店を见る」 再选择 2人に実う。2人的格斗能力+1。 再花3000G可以改造メーケリカップルード

リ的格斗能力+2。前往ギルド、选择 长身の男とび ** ハバロフ成为同伴、洗 "色白の男と活す" 有差"战功",这样一就为同样,之后前往AFE和是 222 区域:

AREA2 777

回收資源: 得到6000 公局網科提內計 速移动。

AREA1 ???

回收资源,得到1500G。前往AREAS的

。在バザール選擇"衣服有人の店を见る 万数的服装。之所与メロイ对话、再与ケー 话2次,之后向AREA1的"???" 区域移动。 AREA1 777 .

发生剧情之后战斗,一直向前走,与数方1号舰进 行白兵战、击破之后与イエナン进行白兵战。之后选 舞"女性と会活"、再造"メルエリエラと会活" 機構 ならば他古がない。 向AEEAA前 "水道が テー移頭。

ベリアーテ

則信发生之后与駐留絕队战斗。之后所有被收得 的船员回归,不要忘记重新编排各人的位置。整确完 毕之后, 前往AREA4的"212"区域。 AREA4 ??? .

发生劇情之后、海滅前性 キュドット A Chapter 2

青年篇 Chapter 2

在α象限能队司令部与ルフトヴァイス対話2次 之所与ダンクール対話。之后出着自由行業 到收到通信为止、回到レンミッター。

在の意味説以司令部与第二十二十分時、第二日

AREA2左上方的 777 区域。 AREA2 ???

回收资源得到30005,前往APBA3左上方的 ??? 区域

发生刷情之后前往APEAS的 ポイトケート

传送例 "ネスカージャラ" 之后是分支路线 移 **动屋 "プリーケ" 进入政府軍路线、移助室 "ウバハ** 1 游入反政府军路线 本政務选择的是政府军路线。 ブワーケ

在酒场与商人对话,支付1000G可以买到"ブワー カのつば"、选择"休陶と会語"可得到600G、之后 来到大統領府、与アゲリス対话2次、之后与チャッ ラマ対话、前往AFEA2右下的"777" 医罐。 ARF42-777

回收资源,得到2000G、之后前往AFEA3的 ギギグマ

与*ギグマ防卫規队战斗之后来到蒲场、選择 男

动者と会话"、"情报を何く"、得難"ボールノイドの 展式电解精制法 、之后前往AREA3的 ヴバハリ

与ウバハリ防卫舰队战斗之后到酒场、与航海省 对请,支付200G可以打听到贵重情报。之后向AREA2 的"ドゥルダーヤ"移动。 下ゥルダーヤ

在前級司令部与アグリスと会话、之后装备全体 淡布的兵装 (Pレーザー等) 在AREA3周囲的 7229 ※據可以課到オポズ樹、与之能斗之后回到ドゥル ダーマ 在前线司令部发生剧情 得利设计图 フラ %·→级战部* 前往AREA1的 ポイドゲート

传送至"老 AREAI的 #1 途中发生剧情。



イルラーゼン・中央α" 之后向 AREA2的 レンミ 水一"移动,进入Chapter3。

等年篇Chapter3 IJ

副情之后前往α象機規队司令部、与ルフトヴェ ※米対話3次、売与ダンタール対话、得到设计回 オシル級"・(必須掌握二层式电解精制法才能作成)。 之后与ロエンローグ对话、选择"ああ" 与ダンタール暂时成为同伴。之后自动前往害域「ウ 不安定ゲー

发生制情之后选择 レミッターで現た映像 ユーリ的科学能力+1。之后传送到"セーベンス) 宙城"移动。 クエス宙域

■ SE

レンプス検斗。施 中レチン 制備之后与ヤッハバッハ兵进行自兵战。離后来到

酒场、与マスター対话、移动至AREA1的"ウェナス"』

在酒場与マスター対话、之后与情報度対话、前 注AREA2的 サハラ小惑星帯 。

サハラ小裏星帯 发生期情之后与サマラ对话2次。遠幾 そちり

动,途中在"绝对防卫圈"发生战斗。

与バランガ歳斗、之后进入ババシュール域、送 "IFを挽す"、得到设计图 "ゴーゴリアン級战 護"、之后送择"好を捜す"、フェロム成为同伴。之 斯波同AREA2的 サハラ小惑駆物 サハラ小恵星帯

刷情之后前往AREAI的 ボイドケート

向AREA3的 ガゼオン 移動

在酒场发生剧情,得到内类设计图 "保安局" 后前往AREA4才 "ザクロウ"。

进入收容施设・画馆、选择「中に入る 遊む → 万へ 前に逃む → 前に逃む。、与トーロとティータ白兵战胜利后 发生刷情、チェルシ―的特殊技能"应急队"进化为 战场の女神Lv2*

之后选择 イネスのこと マネックのこと 出る"、チェルシー、トーロ ティータ成为同 伴。前往AREA5的 "ムーレア

劇情发生之后、与ムーレア普合組成斗、之后登 上轨道エレベーター、進行白兵战、来到トラッパ 研究机关、选择"前に逃む" (白兵战) ー "前年遊 "2Fへ" → "前に进む" (白兵战) →

(今々ロ成为開作)→ "左に進む" → "東京" 前に進む" (白兵战)→ "55~" → "前に る"、出港之后向AREA1的"Kイドゲード"移动。 **参助途中发生3次战斗(第三次是与**邓亚亚文**变手**》。

传道至 "ゼーペスト・回境" 、之后前往AREA3 前 ポイドゲート 途中在 オレオン 发生故 斗。到达ポイドゲート前、与敵人交战。 官員 "ヴォヤージ"

向AREA4的 "フィル" 移动、途中发生剧情后 - リ的服装改美。

在面場发生制備、特別設計団、グラランシニメ 級空母",前往AMEA4的"ポイドゲート" 推 讲入Chepter4

Chapter4 .

選絡 タミカー

传送室 アイルラーゼン 中央の

· 福田文文文

AREA4 ???

在α象陽舰队司令部、副情结束之后する高升队 伍、之后与ルフトヴァイス対话3次、ダンタール憲 开队伍、前往AREA2的"イザール" イザール

在海場与前人財活、之思来到海線的ハアシ 选择「中に入る」 一 「前に迷む」 一 25へ "在に迷む" 一 "前に迷む" 得到1300G" 、之后 向AREA4下方的"???"区域移动。途中在AREA3的 ???" 发生剧情故、胜利之后就可以利用ノイル的

四收資源、得到2000G、之后间AREA4的 グンニ ツザ 帯動。

来到机甲舰队司令部,剔情之后出港,前往AREA 的 モンフート

在酒場选择"よっぱらいと会话"、来到海賊のリ ナジト、在東面打白兵战可以俸钱、但是走到最后的分歧 並 无论选哪个部会中陷阱而强制GAME OVER 只能很 会发来通信、之后向ASEA2的"レンミッター"移動

在4.象職舰队司令部选择分支路线、选 エンデ 《オン攻略"、進入エンデミオン路线、遊・ジー エミュ攻略"、進入ジーマ・エミュ路线。本攻略 進入ジーマ・エミュ路线。本攻略送 舞的是エンデミオン路线、出港之后发生創情、向 AREA1的 "ボイドゲート" 移动。

传送室 "ゼオスベルトB" 之后前往AREA3的

ステオン事务所 骄情结束之 后メッツ成为同 序。向AREA2的

传送至"本次》《清》《油渍 AREA1 6 777 188 AREA1 ???

合液、再次出現路线分岐、选择 ラヴェルナ攻 送入ラヴェルナ路线、选择 メッサーナ攻略 送入メッサーナ路线。本攻略选择的是ラヴェルナ路 線、前往AREA2的「ウォロス」。

与ウォロス防卫艇)战斗、之后移动至AREA3的 ゼトロン、、发生紧急入电剧情。之后发生白兵战 《人教降到10之后自动结束》、前往ゼトロン。

与ゼトロン防卫艇战斗之后发现新航路。之后前 往AREA4的"ラタバル",再次出現入电影情、之后 的白兵战和剛才一样。之后前往ラタバル。 ラタバル

与ラタバル筋卫舰战斗、战斗結束之后前往AFEA4 約 ラヴェルナ

開養養生之后差壞3等战斗(水平)於平、級似王才 アデルファ1 、之后前往AREA1的 ポイドゲート

传送王 "セオスペルドル" 之后的A犯(A)の ポイドダート 移动、到达之前发生制情。

传送室 アイルラーゼン 中央 が 之后向 GAME SOFTWARE 09 13 海鄉人行道 49

Chapters

而任 a 象操服队司令部、选择、作成会以 # TEAREAM 次 之后选择 この場を立ちます

在机甲艎队司令都发生期情、选择"受け入れよう カチジルファ成为開発。之后前往AFEA5的、ウルムスでは ウルムバウト

在近卫舰队司令部选择 ロエンローグと会话 2次。之后前往AREA4中央的"???"区域、发生剔情 之層回到大地图上、他来ルフトヴァイス的造情。 2 所信AREA2的 "レンミッター" 移動。

发生影情之后来到 a 象際舰队司令部,选择"作 往AREA2的 ポイドゲート

传送室 "ネスカージャレーンツ シ后向AREA ポイドゲート 移动、油中发生刷情。

777 穆动,剧情过后前往AREA1的 则。

洗择"ルーの見舞い"、「トトロスを呼ぶ ユーリ的指揮経验+50、之后向AREA2的"アレンベ ルク"移动。 アレンベルク

在酒场支付1005、之后前往ANEA2的 モンスダール モンスダール

进入密輸団のアジト、选择"中に派祭 □进む" (白兵战) → 前に进む" → 前に遊む。一 第一 前に遊む ※

首に掛む。(白灰板)、之后选择"水料"な火を 会话"2次一"外に出る",之后向AFEA3右边的"??? 区域移动、与密输舰战斗(后退到底之后选择"两),之后移动到APEA4的"277"区域,发现新航 港。剧情结束之后到AFEA5的"277" 这种,发现新航 路和新行星。之后前往AREA6的 マルブ

来到フェルメオン呆灑場、遠禅 ひろっておく 之后移动到AREA6的、メイー・ナール滞留面域 変生 慰情之后与2艘护卫舰战斗。 ズイー・アール滞留省域

选择"ダンタールを派遣"。 剧情之后与护卫舰交 故、之后返回"ズィー・アール清留會域"、再次与护卫 親交战、战斗之后移动至 ボア・トーラス滞置官域 ボア・トーラス滞留官域



路上又与护卫舰 战斗、之后再连 回AREA6的 畫

与护卫舰交

トーラス級战舰交殺。職后向 警官級" AREA4的 ※イドケー - N 移动 进入Chapter6。

Chapter6 П

传送亚 · 展河连邦中央省域 y 、 之后向AEAS メリルガルド"移动、途中发生刷情、习得順队 指揮Lv5

发生剧情之后来到银河连邦本部, 选择 大领 領执务室に行く . 与ヴァナード対话2次, 选择

到ENR本部3F 与 資制 *1Fのオー 根据名声



网的舰队设计图,之后向AFEA1的 二

前往アイルラーゼン大使館、与ネス対话、マー マ成为同伴。再与ダンタ―ルと会话、设计社蔵可以。 使用了。随后向AREA1的"エスラント"移动。 エスラント

前往メージリッド大使性、与メルエリエラ対话 2次、再与ケーン対话、得到 ケーンの紹介状 之后向开。再来到是有会馆、与老小文字对话、之间 出去、向AREA3的 "レブイ" 移动。

前往大マゼラン天文台、与セニエ对话、接下来 前往AREA3的 グレムス

グレムス

劉ロンディバルト大使信与クオバス対话、再送 あくしゅをもとめる。、ユ―リ的名声値+50。之 后与クオバス対话、选择"ダメだ"(識 わかつた 的话キエラ就无法加入了)。之后离开,向AREAS的 777. 区域移动、与オーダーズ銀队交战、之后前往

AREA5的 *ザーレン 、歳斗之后キエラ成为同伴。 前往AREA3的 * メリルガルド 途中得到ルラ

トヴァイス的緊急入电。 **メリルガルド** 前往ENR本部2F、与ルフトヴァイス、メーシュ ジェルフトヴァイス対话之后离开、得到设计图 。

ユテムナイツ級战舰 出港之后前往AREA2的 ポイ

传送区 アルフラン自業の MARBASIN IS

传送室 ジブラルタル資量の 水水" 事道:

开、出港之后向AREA6的"???"区域移动。之后发生 副情,战斗2次。再前往AREA5的"???"·区域、剧情 之脈進揮 "降伏する" , ユーリ的指揮能力+2。之后 前往新出现的"777"区域:战斗后发现新航路。来 **固走几次之后发生劇情、选择「テイナータに兼な**り 之居前往ヘルゲ。

向AREA3的"???"。区域移动,之后来到AREA2的 区域。、与ユズルハ战斗(打到一定程度之 后自动结束)。之后前往APEAT的《某不平》一个

MAREATIN # 传送王 "アルゴラン宙域 B" イドゲート 移动。途中发生剧情

传送亚 银河连邦中央省域

前往BNR本部で、与ルフトラケータ対路2次、連 出港之后又返回,到DAR本部SF,发生剧情之后

向郊医研覧 ニーフィア 移动

別アイルラーゼン大使馆 与ロエンローグ和オ ス財话、之后前往AREA3的 レノイ。

例大マゼラン天文台、与セニエ対话2次、ウォ ル和フランネ蓄財幣开队伍。之后前往AREA1的 ホ

伊護薬 "ハイヴァルト宙域な

情之居、去レノイ接应ウォル等人

传送室 银河连邦中央雷域 > レノイ、移動。

到大マゼラン天文台、馴情結束之后ウォル和フラ ★■到队伍中、之后前往AREA1的 メリルガルド メリルガルド

前往ENR本部2F 与ルフトヴァイス对话之后高 开 前柱AREA2約 ポイドゲート

传送室 アルゴラン密域 a 向AREA3的 # イドケート **移**前

传送至 ジブラルタル宙域 Q

传送薬 57 ダルシア宙域 的"???"移动。剧 情发生之后向 AREA4的 チブ

ル 移動



与チブル防卫舰战斗。此利之后发展新的航线和 行星、脑后前往AREA4的 ケールー

与クール一筋卫舰战斗、胜利之后发现新航路 mAREA4的 ペガッサ 移動

与ペッツ多數卫舰战斗,之后向AREA3店边的 区域移动。副情结束之后按照以下路线走 マタン下方 "171" 一ペタン左方 "777" 一ペダン 獲荷 "?xì" 医凝糊剂,删算之后前往A在A的。"

神道塞 🕾 29 ポイドゲート

传送王 アルゴラン宮城り ボイドゲート。春物。

徐崖至"魏河逐邦中央盲域。

的 "=-ツィア" 移动。

副情结束之后得到设计图 アーマスィウス級成 随店到アイルラーゼン大使情、海洋ス、インタ ル対話、然后出港向AREA3的 メリルガルド 参加

学中副值之后来到ENR本着25、与永文主动。 x对话之后离开。向APÉA1的"求斗十分一下"附近 稀疏、发生则慎之后补往AEA3的 3 4

选择"ジェロウの报告"。 天文台・財情徴或之后ウォル和フランネ西到队会 中、向AREA2的 ポイドゲート 勝劫

传进至"水水"。

传统是《包括诗篇》,以《

新二米米

在前线司令部与クオバス対话、ウオル可以再次 配置,能力全体上升,习得特殊能力 "辟形无效化 以5°, 之后向AREA5的 "???" 区域移动,影情发生 到AREA3的"777"区域,剧情结束后前往AREA1左边 尚 "水不下%"

传送室 アルゴラン育城 8 向AREA1的 # イドゲート 移动。

传送室 银河连邦中央审城。 メリルザルド"移動。

前往ENR本部3F、选择"报告会议"2次,之后向 AFEA4左边的 ポイドゲート 移动 进入Chapter

青年篇Chapter?

AREA2的 ボイトケート 移动

在边的"277"区域。之后发生剧情,选择"建攻》 - ユーリ的指揮経験+50, 向AREA2的 ウォ ルフライエ・ライン、移动。

在这是发生连续战斗。之后与ネバラズィ振机器 交战、接下来要选择分歧、选择"通常审域"进入通

滞路线、选择 "スターバースト影响域" 遊入スター ターバースト路线的话,名声值減少50。

量、随后向AREA2的

在渡場与マスタ―対话,支付1000G可以得到景重 的情报。在这里的保安局可以配置数值高的船员,为以 活的战斗做准备。之后与中年の男对话、选择 そう だ。,出現"地下放送局",进入地下放送局。选择" ダーダリのしょうかいだ"。 英与フラム对话。フラム 成为同伴。之后向AREA2左下的"777"区域移动、发现 新行星、接着向AREA3的"パウスナイナ"移动:

別情发生居与シッダータ福机機能斗、之后 漫画 デヴァ・オーリー経改能 向AREAS的 ウルヤル"移动、途中遇到アッドゥ―ラ教、党

生劇情。(褒安 局内如果没有船 远的话,剧情则

剧情之后是 连续的战斗. 量



植物理交换 建下来的AEA56 上文 1 · 1 · 1

刷情之后得到。デヴァ・ハーラス級战舰 和 蒙城舰"。之后来 刻数皇厅, 选择 ラ对话5次. 腹后 **喜开,出港的时候**

3507-Kniss 发生则情,向 AREA5的 ポイドゲート 移動。

作送室 ファウンダーグラウンド 富城

储发生,向AREA1上方的"???" 穆幼,发现新航 藩。(1500G四收),之后来到AREA2右边的"???"区 域,发现新航路,《在AREA3 "???" 区域回收3000G 在前往·APEA2上方的"???"区域,发现新行星。 AREA3的"パルメリア"移动、发生劇情

在始祖移民船与プラフシエラ对话、之后高开、前 注AREAI的 ポイドゲート 連中与ギリアス战斗 BAX C-1

MAREATEN # ドゲート 移动

传送室 "アッドゥーラレ 后向AREA1的 ポイトゲート 移動

传送至"银河连邦中央省域市 メリルガルド 移助、遊人Chapter

子年篇Chapter8

选择 ジェロウに相談 之后到银河連邦本 部与ヴァナード、バイロン対話、之后来到ENR 本部方、选择2次"作成会议"、之后选择"出る"、※ 港之后发生開情,向AFEAT的。家水下分一下一等社

传送王 アルゴラン資域の

传送至 ジブラルタル雷域。 治生期借ラル MARKAD WATER F. WILL

特送王 アンダルシア宙域α ダッドダート 移动、半路发生状況 改为前往

アンシェントゲート 发生劇情之后曲动的前往南域 カルバライヤ

※──ト 移動。(渝中发生剧情)。 作送至 "ゼーベンスト・間境" .

区域移动、刷领之后发生2连战、之后来到"777"区域 与ライオス歳斗。、随后前在AFEA2の「そのラ小薬運用 **サバラ小選星者**

別情之后破斗。随后与ザーランド皇帝战斗(攻 告一段时间之后则情发生),之后来到AREA2的。*** ルーザ 制持之后前往AFEA3的 ポイドゲート 遊入Chapter9

青年 篇 Chapter 9

ゲート 移动

传送室 ジブラ 的 ポイドゲー

ガード・メーディアン競技、競球構業之層複数動性 アルゴラン官様

传送至"银河差明用美商商

剧情发生之后前往银河连邦本部 选择 大统领 株事室に行く"、対話2次之后选择。ジェロウ公園 之后出港、向AREA4左边的"ポイドゲート

传送室 アッドゥーラレースの 向AREA1的 ??? 区域移动。之后与オーバーロー ボーダーディアン战斗。战斗结束之后前往AFEA 方的 797 区域,发生剧情之后前往AFEA1的"水イ

修送室 银河连邦中央国域 5

別情发生之后、エルダータ、シッダータ、カバ ラズィ成为同伴、设計图 デヴァ・クルシブス級改 施 入手。之后来到ENR本部2F 选择 最后の作战 会议",将舰队的兵装,内装全部做好最充足的准 書、准备完毕之系选择"サデランタインと登話 之后选 はい 前往太服家。

的 "サターン" 发现新航路。之 精剛 型田田 现新航路和新行



的 マーズ 送发、与オーバーロード・ガーディ ン成斗、最后来到AFEA4的 チラ 与オーバーロ

剧情之后是2速战,接下来就是最后的战斗了 与本体决战。

之后漫长的航程终于告一段薄,游戏结束。

随后读取通关存档存档可进入二周目,可以维示 金钱、所有同伴的能力、级别、但是设计图和舰船以 及名声值都不能继承、需要大家重新去开拓。不过有 了一周目的基础,估计大家在打第二遍的时候会感觉 经松银多,除了二届目之外、还有一个"无限航路" 模式,表象一开始只有一艘小船和少量的钱,也无法 在过程中剪买新的设计图。但是玩家在流程中获得 所有關係。同伴(能力级别为刚加入时候的状态)体 然健在。每片盲域中分布着5个BOSS,将其打败之品 能出现传送门,可以勇达新的区域。说白了就是没有 测信、完全自由的模式、批游这个模式更适合喜欢说 唱游戏的玩象们。



时间内跑完还能获得金、银、银牌,并有半厚的奖金。 G 25. 滑翔小游戏,落在绿色标记结中心成绩多 好 一般金牌战场规定在"现代企而不等

开始任务。在时间内模收场思中标记出的特定人物即可 病毒标记样的任务、吸收头上有绿色标记的感染。 **西到指定地点推验被爆染大楼都可**。

Consume,变形与伪 早已死亡的主角

主角又被称为"变形者"(Shape shifter),其能 力中非常重要的一項就是"变影"(Consume) 近目標用等機抓住斯再接Y機能可以获得对方的基因 并变形成对方,再恢复成自己的正常彩态后,按使LB 键打开能力某单,选择"伪裁" (Disquise) 即可再次

游戏中一些特殊的地点,例如军亭基地或是公司 2 計畫主要的。2014年新色才的进入。它们的第一月新年

看过被轮进 短期 **运搬租用额安徽** 了探测器, 这种探 测器能够无视你 的外籍 --- 日童很 过近就会被发现。



另外,有许多任务的完成条件都要求你消除警报 此时量好的做法就是暖取一个普遍市民并变形,这样 经能消除债据并救机回复体力

虽然看上去本作的主角是Alex Mercer。然而玩到 后来你才会发现。其实"真正的" Alex Mercer在车以 被射杀的时候就已经真正身亡了。原本的Alex与前支 友Keren—周在GENTEC研究中心工作、后来他为了一 私欲在Karan的协助下窃取了一小瓶正在研究的病毒科 本准备逃离,然而在车站的时候遇到了追来的黑色中 望的特工,走投无路之下他竟然摔碎了瓶子释放出那 春,自己也被当场射杀,正是这次的病毒释放,才与 **新了后来游戏中整个曼哈顿的大规模疫情爆发。**

而游戏第一个主线任务的剧情中,从停尸房醒过 来的 "Alex" ,也即是玩家在游戏中一直操纵的角色 的病毒在沾上Alex的尸体后对其外形及性格的模拟 而本作的标题 "PROTOTYPE" 也即"康型"指的非

值得讽刺的是,原本真人的Alex释放了病毒,早 独了这次数百万人死亡的灾难, 而病毒模拟的 "Alax 划为了阻止核弹键毁城市而在不停的战斗。

L. Prelude to War

由于本作采用的是假放的方式。 我做一片地上来 是外產,不过这个特核其实已经是主角地的" 直塞" 市场方,一人数或槽杆相遇。 你要随的仅仅是面是基 准排作而已。 首生杀死而前的士兵, 按脑提示等性广 或验时方面下分别。 Anothay 不可以支成几千号的 或糖,浓重重度情饮, 用几下一停士尺, 罐袋往前走。 合圈不少少定。这分44460块不可以支充几重幅, 这个单型它前来重轻而勇命。再往前走,会通机不少 表力" 强人" (Anon)的变形接物。它们的速度比较 徐、成时在平可以发形成一一次大小,被力力得高, 满地 海豚有样人后,往上患者一个头上有神技术已给排挥。

2. Escape the Gentek Facility Alex: 關來的對條正好表现自己在一個特尸房內。

AMM 翻來的时後正好发现員已在一向等戶房內。 兩个產本准备將割戶体的人所得立為副了出去——这票 我将主角的名字加上引号是因为制信方面的原因,是体情 况请参着关于本作剧情分析和主角身份的说明那——部分。

现在是序章的13天前,也即感染开始的第一天。此 时需要先选离Gentex公司,施出铁丝门后遇到最初的政 人。现在的你可不是序章中表现的那么无敌,基本上 永是占板一个,此时会提示你被直升机发现,别需,先



能加速,来到楼顶后再用箱子砸毁直升机即可。

接下来你开始学习"变身"(Consume)技能了 对面会走过来一个土兵,靠近居先接的键将其抓住,平 按Y键就会将其杀掉并自动变形成对方。Alex记起了自 己还有个球鉢叫Cona。前往Cona的家。

3. Look for Clues About Your Past

则到自己的哥哥、Dara的表情似乎非常惊奇,Alax则 对自己以往的事情记不大清了,现在先要寻找一些关于自己过去的经常。首先前往的是自己的家、在地图 有上角,出来后途中会遭遇不少士兵。 其中有一个人头上会有红色的喇叭标记,这是他在呼叫爆兵,必须尽快将 其干掉,以后再遇到这样的情况都是 黑此处建了。

接着米別地田中前的大型公园 內,到这目标处后会要有水有简点。 这里需要先期过去干样火有简点,就 居然地可以被起火有着,或液中的类 被震量也可以被起火有着,或液中的类 被震量也可以被放大的发展,接 看用火膏等键定下面的相交。Y链即 可发射,按则是医座全重量的高温 男准备从规道管面送路。迅速追上去 经验整品售售收。过失。

Behind the Glass

现在开始你进入自由模式了,本源效果用的基础。 现以不改约并放式法。你可以直接去槽面上的目标。 在一重度正其接触等。 可以深端处果成分失式会 中域效。首先需要去堆配左侧中间Pomp的家。在地震门 中域次。首先需要去堆配左侧中间Pomp的家。在地震门 由发现于你必须来学会解释能,学习斯技能可以直 指打开主架单。在"Poposite" 一生思选择解灵,前也 务企到解要求你学典某项收据而才能开启。这类任务

到达刷售点后,如果还没 学会必须技能的话,意识 能按B触学习先,只有学术 后才能按Y键开始任务。

之后得到新任务,前 往Gentek公司曹敦Elizabet Greene,想要潜入进公司 就必须先变形成士兵。 人基地后来到一个密码门 前提示密码无效,此时得

在基地工技到指指官。要形成的才能进入指部门。注 該某场内的特定位置分布有深测器。即使是支形之后 一旦编辑过近也会被发现并引起警惕。此时需要注意所 幕上的提示,代表探测器的符号是白色的或是安全。 色的表示已经高滑比较近了,应该马上紧紧。红色的 该完正经验发展了。

5. Escape the Hunters

进入密码门后自动发生剧情,彼关押的Elizabaih和 場面选,同时出現不少猎人,現在的任务是将猎人。

福. 之后商家 - 到某年基地中 — 時泊度 到这年事单地后首先有1万:

将基地内的所有油罐全都炸毁。

到軍事基地中,一緒迫害,到达军事基地在首先灣 只 用人追上。在约贝以利用塞场上兵的建约与之战斗 音好直接干掉一心火能而出无后的起火器前悬排之 可以轻价需求。之后会出现以只编人,建筑来再火斯等 战术,或是继上两侧的小平台。在边缘等增,接入服 禁止主动会有理复、正好双击,干掉;只后又剩下天股 的损人。此份基本之不会的。正确的打法是用头衔的

6. The Wheels of Chance 先去找Data, 之后需要前去寻找自己的前女友kan

Potes, Kwan在的地方似乎有许多土头,是见到快运放 条差见了第一等。原来成为AndC经济的、进行后 显似许多性的。是从人事基本地等较大变成出土实 大型以来一个市场门,多为法。在基础内设计排泄。 计实形成对为,选进的一层实力比如多。 是一个市场,是一个市场,是一个市场的大型。 一个市场,是一个市场的大型。 一个市场,是一个市场的大型。 一个市场,是一个市场的大型。 一个市场的大型。 一个市场的大型。

驾驶资单车离开车床。左架杆的的行驶方向。 U 参 物定目标,向是导弹,所是例实他,导致数量或有能 一套甲车和由安充法器条股上的参加在于 车的主或得是例关他,则武器是号弹,而坦克的主流 器是主执,据武器是例关他,两者对应的电和可用不停 0000年第4910年

来到基础区届出写一些被绝染的智物, 此时可以 光熟悉一下武陽原址, 另弹数量有限, 尽量伯岩使, 与 达被赛生的, 母巢 "(Nov) 前, 会赛到大楼课上石 不少满形的画台。它们会不断或出各种性物处。用导 特加强之它们,一定程度的的每月即可模数回具。最升 特别稀极甲生的异常数量应该不够, 同时也会类较多

游戏核心剧情&关键词解读

1 黑色守望 Blackwatch

PAN 品班放了一支持高端的、名为 真已可复 採成立可其後使用在化成性色类目的一可复制的 投资分散对势力,该部队6一口扩张电子型分 划器 1985年 萬色守蓝的研究人员支援了一种 開基 在资金有效的专上处于的实验表明,当时 別名的概念,故障事可以在高期后上上大块模型 推断的专力,为重等等身体重素,他们将连转率 位于在10年上的

2無光计划 Blacklight

公,無色守蓋部队在美国家还首州建立了一面小键 名为 希臘 计OFE 并将一批阵立于兵的家庭 因此地,他们或称该外是用于植构核战之后人类 居区的实验场地,而被兼在数里的军属们却对真 价计划一末所知,集色中等对国际证明了真显。因此 的特殊设计对路积从的效果与到这些行为。 的特殊设计对路积从的效果与到这些行为。 是在是从这条一定的实现对是从本是它中认实各 是在是从这种一定的实现对是从本是它中认实各 是对于企业转列,或过仍然的重度是否则,到下的人 则由有两层等的等形式。因了下间的定分,由一人以对 的重要上两条多数的企业的一个。 可以上的一个。

海的有清晰行动的是Poor Randoll中间(图) 证书的情報等第二。 他在另行者是Limands General 对被数据的了平原 Inandoll小型。 《不可能 间断左军"。 而且他我将为某义证据书功的由于为少 他,并在历来战功率。成为了是少量的基本就行 后,希望其事件次生之后。 黑光打型修止 墨西宁 物型机的复数分别,便或并消灭案国因! 上的一切声响转着次远。不允人为美国数据处

3 GENTEC公司

988年,Raymond McMullertill 士创立了GEN 拼成为了黑色专篇的下属研究机构。他私了测度 近针别,并得Elizabeth Greens被国GENTEC的研究中

以近方,并他Citabasis Gaminas accumination的研究中心 从他身上研究障害的原始化成而,于在后来担象 主角 Alex Mercer,以及后来成为Alex文友的Ker-Perker,之后,是色守置发现GENTE宣言了第总的。 专 家即提在、Alex在重观病事样本激励的途中稀让 ——该本的编辑第一条数少数的重发

4 隐藏剧情

人的政击而被摧毁,之后可以再就近沧一辆鞍甲车排 续攻击——抢夺方法是靠近后接印建。之后连打了建场开 车高、救出Keen后即往安全地带即可

Z A New Order

完基本e的实验室,然后仍需要一种被运动的外 结和一份每届中的基因物质样本来进行研究,先前往 目标地点依靠做包括水堆的基因物质 制达附近而多 出现特殊提示,需更注意检查,非立这些被参加水堆 后,重新的指人经产价值样。必须太算的信称水 保恤款才能成功收集到基因物质——故是那些黄色的 光球,屏幕占上每年一般。每效由一定的使光球 后边接着被企业库。张阳面的性极典型。



之后前往母巢。这是军队与怪物正在不断交缘 不用理它们。只需在大楼前的空地上来回路动即可 这里会不断有首色光球掉落。收集满后即可完成任务

👸 Open Conspiracy

先去Lame的住处与其对话,剧情过后来到"黑色" 语者"(Blackwatch)的基地大门口。目标是潜入基地 与筛进行调查。失势改成普通的士兵。 诸入基地内部 高号投穿蓝色制服。平持长的指挥音。 投到后在不 规定簿的情况下精其中特升变形成对方。

指下來的任务原則上層中望者依保甲級机對的 Demodefte, 条件企业完有方理证券等限。 码等模 从有限模單中年,将他们全部干掉后模要附上从此 采的水煤炉间积从设印。时代生,设理部以工程限 开商规律等之处配件均位用于均衡。 这些部 需要处表据次的。否则它们会可叫接近速,对付统 甲年的方法提及技术与后规等。 第二左同院独士 课 该报回》就在下一件点。 — 用题即此开车换 原则bemdefte是的可意识另一

In the Web

照明是先妻YDonota一番,这次是非政治介述 到着,还是YBA等价的被加拿大。按照,有价值是 資本協議的清清值,基本常集中在第一块,查看地面, 河面还靠在的位型地还平均测量。有个规则当同间 现场分子为了。当营行务是被调制的。上级等 不一下则是自行运转,宣传一提的走,这些上级的 处于在土地设施,开启间身色之间的,直设电子也 一个规则是被否定。更可以回复并为又可以消 需要。

10. The Altered World

11 Errand Boy

先去Toming转管。尽管上次从最强级的水积影响 供外部被第下不均等组制度。不能如而逐而需要 的基因物展深加以研究,来制量色目标单点后发生制 清、主角40-速入时期中路、这里基上去故事是个生物 特件的(实际工不是),最等,被逐和天花业上都被 生物组织标覆盖。因同音音多真色的光彩、使集的途 中全发生制制。从八位美国下来一个特种兵。

12. Under the Knife

现在的Alex 喪失了许多战斗能力,包括爪子 排等技巧都被镇定了,走起路来也是指看胳膊的羊线 损状,先去找Dama。还是自己的妹妹信得过,从对话 中得知要想寻找续索,可以考虑去寻找管理陈尸所的 Bradley Regland版生。

推翻在车后与其对。 他表示整套物质、 彩表 特提是得先找到 "mints zoo"。 想要开启这个任务。 领先求AGMP学会技能 "NAJOLI SHOXWAW"。 周之前在电头反映正包没有相似的话,可以就过扩 经效小淹没,是规则可获取交。 2.4需要潜入最后 空里名的系统。 他从一辆架中与后任务重新,需要找 到山上脚。 此时需要干的东西的来一个和空头手,等 手头边确接和手来推舞全身高型的,不过没关系。 第一 手头边确接和车里看全身高型的,不过没关系。 第二位时 "两条件的图》是被提供与将手指

13 The Stolen Body

前往Hagland医生的所在地。接任务需要寻找一辆率 用车以远这医生前往放弃的军事基地。获得获甲生的 办法债多,建议在军事基地附近的从新十二转载。 该有不少额甲车,找到后站进去即可获得,开载甲车 但到医生的房子附近张生期情,他会乘上等甲车,带

着他蒙往地图中央正上方的已家弃军 等基地,之后发生剧情,你需要保护 医生4分钟

4分钟的时间过去之后,还需要继续消耗。记得之 特型的场景能。FALECUE SECKWAFE 间,接Y镀矿 可发动。或古节奏校县重成为级。由于更特别AMA 法使用基础或击技能。斯以斯议住先使预贴相、确定 后需要希着是生驾驶来甲基回到他的往来。沿途会开 治出现接手径、不用概会。直接并但去即可。

14. Biological Imperative

对于Alax背上的奇怪突起物。Repard医生的出的建 以是寻找一个猎人吸收其物质来进行治疗。出门后起 往指定地点,在基地内变形成直升机驾驶员后乘坐上 飞机按照屏幕左上角的提示就悉基本的操作系统。

15. The Door in the Wall 现在以前的能力有全都回来了,而新学会的两个

技能中、万分至期间从7,同期7字至时间 技能中、万约文者为非常之高。 盔甲的防护力也比 牌大了许多。不过残毒签甲的情况下速度会慢上不少 而且也没办法在半空中进行清楚。需要根据不同的信

ASSERVANCE 经里需要完全转配 Tradil Brang, December 76 之后党总巴斯 Develox的成员的 新型潜人核走,接着需要一路设施指人,厚幕在上沟 的排代表标记中运动的距离。 然而且上台并不重要,或市 未未无效,这中心理到许多新力的被动,为它们企同 干掉后继续进跌,到达一个木棚子处发生期情,木棚 排售,张桥等和中运游。

6. First and Last Things

一定程度后Alex试图对指人头领进行变形。然而无法侵入其精物网络,变形失败。在医生的建议下将头引到地图正上方的意气基地,此时右上角的槽代表标人头领对你的"兴耀",如果有得太远或是一定时间



之后就全夜失兴趣不再追你。此时需要返身软它两万 再建读引着它追来。这场情感还有不少排众全与它 们的头侧两行。来到废弃基础除于可以与其基行率 挑战了。 捕人头颚除了强力近战技能外,还全召唤其 涂小怪的,建议短续利用两侧的小平台。引它减上关 而强敌之。 少明安、推荐

17. The First Monster



李基地,没想到猎人头领竟然还没死遗,纠缠片刻后 终于成功发动变形,学会新能力"Infacted Vision",发 动这个能力后视野会变成特殊的颜色、那些被感染者 与普通人有明显差别。他们身上都比较亮。

出门前往基地,在基地内部使用"Infected Vision" 寻找被感染者。右上角出现特殊的情,每吸收一个神 感染者,这个蓝色的槽就会上涨一部分,吸收四个人 就能完成任务。成功定位到变异猎人(Matacad Hunter) 居就是与它的决战了,它会召唤不少骗人以及其他怪 物一起攻击你,这家伙块头比替逼猎人大不少,打法 就不再多说了,成功变形后终于锁定了Dana的位置

之后更新任务一路保护Thermoberc Tank到第一个债 沿途那些普通的被感染怪物就不用理它们了。坦 克部队本身就有很强的战斗力和勃护力,基本无法形成威胁。到达第一个母巢后,Thermohere Tank会发射均 弹一发就解决了母巢、之后前往第二个母巢。这次在 途中会遇到许多猎人的袭击,此时坦克会停下来,到 你上场的时候了,剑甲装将猎人全都解决掉,缠续前 进到第二个母巢,照样一发炮弹解决。

在前往第三个母巢的路上再次遭遇众多猎人。清 選掉之后、路上还会出现许多触手怪,这次终于有机 会与触手怪交手了,这种敌人比较麻烦,体型巨大还 会抓东西远距离攻击,责害工夫解决掉之后成功摧毁 第三个母巢。之后驾驶员突然被废掉了,无奈之下只 好自己驾驶坦克前往主母巢、附近有不少触手怪。 用理会、之前一炮下去即可。

Defeat the Supreme Hunter Alex成功突入主母巢,在这里再次遭遇之前被我们 释放的 "Elizabeth Greens" ,争斗中,Alex毫不留情就给

她注射了一针。这家伙又逃跑了,临跑路前还召唤了 只 "终极猎人" (Supreme Hunter) 。

战斗开始后是在毋巢内部一个较大的空间内边 行 终极错人可以看成身猎人系列的最终完全顺了 不仅是块头变得巨大,各项能力也呈几何指数上升。第 议先拉远了距离用场景中的东西扔它。东西体积重 大、造成的伤害也就越高、等能扔的都扔的差不多 了再冲上去补上几刀其就会开始召唤众多的怪物协 助攻击,各种敌人都有,最麻烦的是触手怪。还会 发动地刺陷阱,不要高得太近。这段时间是最痛苦 的,再坚持一段时间后人类军队终于开了进来,此 时建议直接夺取坦克攻击805S。反正坦克会源源不断 的开选来,这辆完了再换一辆就是了。战斗胜利后终 于成功救出Dane。

1. Men like Gods

去电话亭接电话,则情过后去停有直升机的模员 这里有不少黑色守望者的守卫、变形成其中一个后驾 驶直升机离开。将直升机开往目的地召集士兵登机 不过在降落之前需要先将母巢干掉 这架直升机的航炮 无限,导弹则有一百多发。摧毁母巢后还得逐一清楚附; 近被感染的目标、全灭后降落到地面搭载此处的士兵。

前往下一个召集点、快要降落到地面的时候突然钻 出许多触手格来 剧惨结束后需要迅速将青升机拉升起

于触手怪会扔汽车上来。所以尽量与其保持足够的高 度差比较保险,触手还会定期钻入地下、只有等其钻 出地面时才能进行锁定攻击,为了节省时间,就多用导 弹靶。附近还有不少被感染的水塔,可以考虑顺便多赚 些印。之后还要去另外两个地方召集士兵,有一处附近 有触手怪,也可不必理会直接降下去收了人就跑。

最后驾驶有升机来到地图中央最下方的军事基地中能 淺. 剧情后Alex因为受某地内的净化气体影响而露馅、首先 需要解决所有的特种部队士兵,不过这些士兵并不是当下之 急,必须先将场域内的净化气体释放装置键级棒才行, 不然 你的体力会急速衰减。全灭初期除人居出现1个超级战士 对付依没给好的的 搞定形又出现4个复级战士并指了一事 於妹妹就以十年出事:

先清理掉那些普通士兵,不然这些家伙老章枪骑 扰也不是个事儿,之后再抽取场地中的火箭筒可以轻松的解 李被那4个超级战士 最后就是成功决定基施了

L. A Dream of Armageddon 法去接电话,之后需要接致所有净化气体性发展 每个装置周围都有"超级战士+特种部队"的守卫 组合、有的被安放在地上、有的被安放在楼顶、只要 看哪处的烟雾散发浓烈,附近肯定就有了, 直接接着 地图也能找到。全部摧毁后再去接个电话即可完成。

The World Set Free

首先需要变形成Bloodtox的指挥官,到达指定地点 接到新任务。护送Bloodtox抽水车到达时代广场。美 时与之前的护送任务一样,屏幕右上角有个代表抽水 车耐久度的蓝色槽。护卫队伍的实力很强,平常的小 打小闹就不用管了,直接站到加水车的车顶观战即可

前讲到一定程度后出现触手怪拦路,此时抽水车 会停下,到我们上场的时候了,由于有坦克炮火的支 摄,对付这只触于怪基本没有难度,干掉后还能获得 大量的红色光球回复体力。继续前进,又有两只触引 怪,全部解决掉、之后途中还会出现两只触手怪,不 过这两支可以不用理会,再之后还会有两批二只一组 的触手怪、特别是最后一批,最好提前跑过去清理掉 毕竟此时抽水车的耐久度可能已经不是那么足够了

Things to Come

被活抽水车后进入守卫任务,敌人一共分为四排 出现,量开始的两批分别是从北面和南面冲过来,每 次都是解决完一批后再出现另一批。头两批敌人都是' 猎人和小怪,威胁不大,而且我方也有许多士兵作为 支援。之后的两批则是从东面和西面冲过来,这两批 敌人中除了猎人之外还有变种猎人,其中猎人主要的 政击对象是你 但是变种猎人的优先攻击目标则是德 水车,所以在与猎人们周旋的过程中需要经常跑过去 改变种猎人两刀吸引其注意力、全灭掉猎人之后再全

解决掉上述四批准人后还有一批敌人。其配置为 河只触手怪和两只安种猎人, 优先解决掉变种猎人两 对付缺乏保 后来对抽水车的威胁性并不大。

Defeat Elizabeth Greene

巨型怪物出现,这个应该算是本作中最有压迫感 的BOSS了。其本体非常巨大,有三只触手作为支撑。在 右上角代表其体力的血槽下还有三个小的血槽。这些 就是支撑足的体力了。其政击方式非常之多,远程的有 发射石块和发射一堆綠色光球,近程的則有扫击和紅光 爆炸。发射石块属于直线型攻击,速度虽然快,但比较好 量。绿色光球有一定的追踪特性,必须跑动起来才能量 谱。红光爆炸在正式发动前屏幕会开始变红,此时需要 迅速远离其身旁。此战它还会召唤猎人和其众小怪主 动攻击你、满大街也全都是被继染的丧尸。

此战的最基本战斗思路就是先将它的三只触手拿 部打掉 之后脑袋部分就会吹煤到地面露出黄色的核心 部位,冲上去猛败一顿后会掉落许多红色光球补充体

力。这个套路重复四次即可搞定。具体的打法方面没 什么多说的 根据自己学会的技能来制定战术比较合适 例如近身源可以考虑后牌加大刀的组合,远距离派的则 ·可以考虑从高处落下重新后再迅速逃离。打完第一3 弱点后,人类的军队也会到达,士兵、坦克、直升机应不 尽有,放着这么好的资源不用简直就是暴敛天物啊 至于是校飞机还是抢坦克就看各位自己的喜好了

Shock and Awe

接电话, 组标是推发Bloodiox工厂。到达指定地点是 任务更新、具体的条件景徵吸工厂内部所有的净化装置 外形上就是那种亮着红灯的方块形物体。 这里守卫-分案产,大量的坦克、超级战士以及侦查飞行机器、重 升机等等,更讨厌的是,工厂内部和外部都分布有大量 的净化气体装置,一旦禄身进入体力会消耗得巨快

此战只能不断抢夺坦克和盲升机来达成目标。 属于比较痛苦的一个任务。中途死掉没什么好奇怪的 好在每搭码3个净化差置射命向到ichackopint

6. The Last Man

再次去接电话,神秘男子终于现身,没想到这家 伙竟然是最初与我们对决过的那名特种部队战士。对 方告诉你想要停止一切的话就必须阻止一个名叫Texter 的人乘坐直升机逃离城市。



来到第一个直升机停放点附近,这里需要先后限 3架直升机驶高城区,到达第二个停放点附近需要先 后阻止4架直升机驶离城区,第三个停放点测需要先后 阻止5架直升机驶离城区。这也是比较麻烦的--关。可 以考虑的打法有两种。一是干掉火箭筒士兵,然后用 火箭筒可以轻松将直升机给打下来,火箭筒士兵在的 多房顶上都有,二是学会LB+B的鞭子技能,可以不断指 再就出去抢另一架。此外还有一种打法可以考虑,那 就是学会空中LB+X的蓄力飞翔。可以一脚踢煤一架。由 是必须得靠近了才能用。

Two Tickets

到达黄色的指定点。前往蓝色点的基地,接到日 务要求摧毁该基地。解除掉基地警报后,可以变形成 士兵驾驶坦克攻击大楼,之后迅速赶往下一个目标点 到达后干掉2辆坦克。接着跟踪有蓝色符号标记的坦克 会有4辆坦克护卫它、先将这4辆坦克干排再继续追踪 继续干掉护卫坦克、最后冲到蓝色符号的坦克附近数 特坦克,成功变形成Taggan。

Defeat the Supreme Hunter 时间回到18天后,也就是序章之后紧跟着的情节,该

与剧情之后就是与变身成终极猎人的Cross的最终战了。 本份的打法与上次对决终规律人的基本差不多 不同之处在于对方会使用一招新的攻击技,而且原 力孝常大,可以说被打中就直接挂掉、建议保持运 当的距离。然后就过去用刀斩,攻击时多切换不同 的攻击方式。否则其就会进行纯防御状态再也打不 动。一定攻击程度后BOSS会眩晕而无法移动,此时 需要迅速冲过去先按B健跳到其背后再迅速按X键可 以给予其重创。之后会要求在3分钟的时间内解决掉 BOSS 基本上时间还是比较宽裕的 滴定它后就等着 看结局动画吧:



200-7747 341 F42 5-N-9-

本作是由SOUARE ENIX制作的著名动作RPG游戏《王国之 心〉系列的最新作品。是以在《王国之心》系列游戏里13机关中 的成员"洛克萨斯"为主角,讲述他在《王国之心:记忆之链》 到《 E国之心2》两段剧情之间在13机关中的整个故事历程 独 特的面板链联系统、使得本作在同类游戏中独树一帜 □文/七曜



只要玩家连续按下A键就可以使出华丽的连 枝,是一项很方便 伺舵松的设定。まほ 魔法, 基本战斗手段之 , 玩亨可 心在下 级菜单中选择需要使用的废法 进行辅助,回复 数至是直接的攻击 毎种商法旁边都有固定と検手を数 日全部用尽之后充法使用废法。 此例 本作的魔法种类很多,相同属性的魔法

可能有不同的收果。アイテム 道具、在砂斗中各克萨斯只能使用事先装备在今 己身上的谁具,没装备的谁具是无法使用的。

无比华丽的Y-COMB(



81H FEII O E 4 compa A TO 81 TO 8 以使出的派生攻击不尽相同人这种遊 IRK 了前作中的修巧技,combole 件是依照正在基备中的主题而定。 发动comboils面也是很有研 般情况下。各京慈斯的通点 在地位使出的挥落攻击偏的线束

的动作能把周围地面上的敌人全部卷进来。《两使组Y-COMBO政主后,建以在 中使出前方向的回转新作为连击来结尾,适合给予单体敌人火幅度的伤害。且证 如何使用就看玩家的需要了。

这是可以在体力计量表人班红指的 "师托状之"发动的模式。以家所以 1 的角色会不断采取高速且犹如必杀技能的动作,用连续攻击重包敌人以从魔大领 损伤。尽管只能在陷入危机时使用:不过也压止专时了非了唯四年初共 陷入濒死状态后 长枝A键即可发动,为

后再持A健即可使出极限爆烈技对敌人的 成巨大伤害,发动时间为白色珍移动 次的时间, 随着使用次数的端加, 这个 时间也会相应的延长 不得不说使用极 限爆裂技術会成 > 部分体力, 点接近 战斗不能时发动极限爆裂技技为量佳武 择。另外,每使用一次极限绷裂技后 要是体力没有进 步减少的话 就不能 接着使用。要是因为招式性能高放胡乱 使用,这样反而会让自己陷入歧途,



状态发动的模式 极限爆裂技



人关于五大种类武器的讲解

▲ 本作中的武器大致分为5种 地面、空中、魔法、重击、范围。地面武器 一般需要在地上使用,威力才能是现出来。

在空中时,一般连击数不会超过3,在进行木桶游戏时到可以利用。而空中 武器则很实用。在地面可以先排空后进行追击。后期在空中连击数更可高达10以 上。而且空中武器滞空时间长,可以作长距离的飞跃,再配合2段排空和空中移动

可以到达很多原来去不了的地方。 魔法武器的物理政击威力低,对于魔 法的强化才是它的真正价值,使用它发

动的魔法对什奈兵效果明显。 霍击武器的连击一般不到4, 貨壳点 是最后一击的舰力巨大, 在很多BOSS战 中使用会有奇效。而范围武器连击散和 航力都比较一般。但它能发动大范围的 欢击, 清理大量敌人对很好用。

各类武器都有自己的特点,如何取舍当 然也是根据所要针对的敌人来决定。



* 尽量使用用针对性的武器来对付不同类型的敌人。

大厅将成为13机关的出发场地

分松率模式的据点是大厅。据在这里转线进具,建立之类的场色,然后再动 身材支纳已任务。任务可分为一般任务及"立体投影任务"。后者包不仅可以反复 线或效生过约任务,此他来活脚加了各种原制的"试路任务"。改试路任务中能 等效像"试验上还"。游戏中开展制情,是以"不"为单位设行,因此我写在远 特发的"时候之好"与原则的明显,加能定式按中点把型定位任务。 接任务有期间限则,不过如果是立体投影任务。那么就算上验过期,也能进行按 战。试路位至遗憾附近了各种条件,比如成人等规变得严重,就是此,股任务 要编等。各一般任务器也全层附近了"创起之物"等局的"银程任务"以

↑ 立体投影任务是个非常人性化的设定、 所家可以利用这点来反复按战任务。

这成特定数量的的现在分。 总事效企物等 发展下去。此任务特点为上方各小物品外 记。 邻克成 厂 工载重明报任务的。 走入 任务感电 户为被告担。 "NEKT DA"。 的 不参加可进入 下。 另外私等通证 任务或即或任务。 "摄新计量表" 的会逐 等家门,该计量表金影响之成任务的的规 翻, 它如在近任场前 计最级条件的 "本 2"的话。所获得的质量效金或成例。 5 公告目光的原则, 还每年显现高度转行

仟务的13机关其他成员交谈的乐趣。

基本游戏操作与基本任务介绍

● 查克斯尼·30北火柴油点组纳斯 的左右平、负责处理机工程和《丰寿的》 重要成余。他认实改是游戏中引导玩家 进行心提的宣享联节。任务内容以及派 运行机定的宣享联节。任务和客户 达指示。当做好者之后、民美和客户 新文改乘水源任务。另外、虽然任务部 设定了序模时间。不过即便是在过期之 后,仍然可以利用选集中的"立体投影 任务"未不限入处理皇新不提。

+字號	控制角色移动
Aut	周四/对话 政 / 改定
B健	財跃/取.自
X键	切換战斗豪華
Y键	切换STYLE
. sit	切除快速传递
R键	旋转视角/按两下切换锁定敌人
STARTSE	路 1初香景清、是入荣单。
	包架門
SELECT+++H	切換视角

7多人联机任务模式的流程介绍

在查行多人原來的时候,可以機緣 「初美的成別來接放任务模式。參加· 需要胸育"非人之证",并且这對任务标 设定的等级才行,其斗之定如等级可以在 故事模式里取得或者提升。首先更查符翰 他,因为最高。面板和单人游戏的的故事 模式推進。所有能够直接合「编辑」多人 取供的游戏过程中,想达成日的就等人 合作。让担气生机的废来走势任务。只



要随续取得共斗之证,就能让可以挑战的任务数量越来越多。在达成任务后,会按"打倒敌人的数量"等表现来排名。第1名能获得"任务王冠"。

面板系统的核心—连结面板



"通"。班等面徵、玩家可以进行债备升级, 以使出更强的招式。

全部剧情分支委托任务列表

COD

Day	机关成员	完成条件	报酬	Day	机关成员	完成条件	接限
14	ラクシ メ	对话	ポーション	1 172	ァミックス	M SSION45的原序中全开	キてつく 魔石
15-21	マールンヤ	机床	エテル	173 192	アクセル	3年展槽, "武器新语	M SSION54追加
15-21	ゼクシオン	对话	オールキュア	173-192	ルクソード	用キアバーツver 1・ルーンア	光かがやく飛石
23	デミノクス	97.8	巡え上がるかけら			ツ プロン合成指定監器	
25	ザルディン	30.B	ムーンスト・ン	193	ザルティン	ジャストカート こ 合成	ワイトア-ツ
51-70	テミノクス	MISS ON14中获得全部宝箱	光かがやくかけら	194-223	シグバール	リミットプレイク30体以上讨伐	MISS ON59追加
71	シグバール	\$t.3	ハイボーション	194-223	シオン	对话	プロンズ
73	ザルディン	给予"燃え上がるかけら"	事でつくかけら	224	デミックス	MISS ON52的调量点全开	ダークインゴノト
74	アクセル	对话	ハイエ テル	225-254	アクセル	トライアルMISS ON58年成	MISS ON63.8 to
75-93	アクセル	DAYS -57/0 主於槽100%	MISSION28.E 10	225-254	デミックス	MISSION51的黑箱全开	MISS ON64.Etts
75-93	シオン	, 对话	オールキュア	256-275	ルクソード	オートドッジ (L) 合成	シルバー
94	アクセル	宝珺并与数量条计划_280个。。1	とどろくかけら	277-295	デミソクス	MISSION62的调查中全开	M SSION71追加
96	ザルディン	给于 "ム-ンスト-ン"	エアアッ	296	サルティン	宝箱开启数量累计超过150个以上	燃え上がる結晶
97-+16	アクセル	M SS ON296 宝翔全井	MISS ON35,EN	299	シグバ-ル	四扩展権以上的武器装备	ゴールト
97-116	デミックス	给予 "先かがやくかけら"	ルーンアーツ	301-320	ザルティン	DA1255 2758 1名报酬率100%	M SSONBDER
117	デミノクス	位于 "アイアン	パワ-ア-ツ	301-320	シオン	对话	光かがやく結晶
119-148	ルクソード	南扩展槽以上武器装备	MISSION41追加	321	シグバール	任务46中的竞技场特询获得150以上	赤てつ(結晶
119 14B	シグバール	DAY97-116的任务槽100%	吹きすさぶかけら			的点數	
149	シグバル	M S5/ON39的コロシアム的特別	プロンズ	322	シオン	저렴	エリクサ レシビ
		得分100分以上		322	ルクソード	任务82获得全部宝箱	MISSONB4、87/6/X
151	アクセル	开启主箱数第1+130以上	カートアーツ	352	シグバール	使用ファイナルリミット击敗	等てつく結晶
152 170	ザルディン	对话	コンボア-ツ			五十只放人	
153-170	ルクソード	MISS ON37的パフォーマン点数50点以上	/ MISSION49追加	364	ザルティン	合成ドッジコンボ (L)、(アダマ	ルーンアツ
171	シグバール	M SSION39的コロシアム的特训	燃え上がる魔石			ンタイト+コンボアーツ+)	
	1	得分130点以上		354	ルクソード	对话	ルンアツ

机关全部成员的基本情况介绍



No.1 星元的支配者 一定模型 武器 原工者 展 (S) 27. S) COMPANIES SAME

SHAPE TO A No 2011 The





The Market Market State

11 分かを入った発生の対し、対象 THE RESIDENCE PROPERTY.



No. felifica 6 RE FIRST 大 (m)

東京 東京 関係 1

Marie Jane Marie Company



REAL PROPERTY AND ADDRESS.

The state of the state of the state of ुं ∳ण ्क्षर, चन्त्रे fall (Strong July)



No.14 22 1 -

REST RESPECTABLE



No.2 小高曲的接带——基米克

金 選挙 原性



No of all . 1 TO 1

427



動 大田 機性 探 操作

- Marie



112 . July . . .









隐藏武器

在游戏的终量、洛克萨斯所使用的二 刀流的形象相信各位玩家一定记忆犹断。其 实在联机模式中, 这个形态是可以使用 的,它的方法就是 在游戏通关后,会 入手隐藏武器 ~~ "霉式键刃" 、ゼロキ ア., 装备该键力后,在扩展槽内装备ア ビリティユニット(こ) 该武器会根据 不同数量的アビリティユニント(L)而 改变外形。装备一个会变成"约束的守 护" 装备两个会变成"过去的思念"



二刀流获得方法

↑ 各差が取か二 7 充造電 身着13机关的 装备 个会变为"守护+思念"。本作的 统 服装。这个创意感觉象是来自(忍龙 2 〉里的龙剑·邪神剑。

最终极限爆裂技的开启方法 在225day入手リミントカント这个镶嵌面板后装备、在战斗中发动板

限爆製技、就会变成最终极限爆製技 最终极限爆裂技和通常的极限爆敲技所不同 是,在极限爆裂技发动后追加最终招式。比如No 3 并《迪恩在6枪利舞时会附带冲 击波,威力也会更大。可以理解为"无双 乱舞"与"真·无双乱舞"。

在极限爆裂技发动之后, 会有 根白色 短棒在HP计量表里朝着左边逐渐移动。在 它抵达在侧尽头处之前,能够毫无限制地 使用极限爆裂技,在情势很危及之际可以 利用这个机会来逆转战局, 不过发动极即 爆裂技之后、HP计量表上的黄色部分会变 短、也就是说会变得越来越难发动。



隐藏武器并不多,不过却非常的棒

之中,角色的等级、武器、魔法 特技等等,全部都面板化了, 面板成为了本作的核心系统。透过将面板设置到栏位中,便可以设定能力。栏位 会在达成任务等时候开放,慢慢地可以使用的面板也越来越多。面板上可以镶嵌 各种类型的东西、包括魔法、道具、能力辅助附加性、要注意这些能力部分是有 一定使用次数、比如魔法全部用尽之后只能等任务结束后才会回复。虽然而极的 被各和解除是完全自由的、但是需要装备而板的话必须需要一个空的而板格。因 此想要被备能力、更新装备和习得技能的话就需要合理安排面板和空位。等级面 板、通过装备和解除这类镶嵌面板、能控制洛克萨斯的等级上升或者下降。这样 来可以遂过降纸等级未装备更多的能力面板。武器面板、通过选择不同的武器



†在鄉极上镇嵌了多个魔法后,魔法的威 力也大增。

1900 可以提升攻防并且还可以使用一些新的 技能,其他效果类似其他面板。镶嵌武 器面板以后、武器的形状和武器会产生 变化。此外、再与"特殊能力单位"这个 面板连结的话,还会有"燃烧"等追加效 果,会发动武器的特殊效果。能力面板, 能让洛克萨斯习得各种能力、包括大跳 跃、空中飞翔等诸多动作。这里全部镶嵌 板的选择都是由筑家自己决定。可以根据 自己的打法来拟定战术, 因此每位玩家 的镶嵌板是独一无二的。

全部隐藏角色的加人方法

模式才能使用、但除了13机关的全体 成员外,还是能使用〈王国之心〉系 列的诸多名角, 也失为一件大快人心 的事情。本系列之所以能够大卖,主 要还是依靠《最终幻想》系列的人气 吸引日本玩家, 依靠"迪斯尼"在欧 美的影响力来吸引欧美玩家,凭借双

方的合作成为全球性的品牌。

隐藏角色	加入方法
希思	Day 96完成后入手
利库	Day 171完成后入于
唐纳德	Day 244完成后入手
37高。	Day 277完成后入手
米奇	全部任务完成后。在莫古为商店中
	购买"王客的归来"入手
等拉	全部任务中宝箱、共斗之证和试炼
	WATER STREET, AND STREET, ST. D. D.

本作种准备了为数众多的任务,从以战斗为主的任务到需要彻底调查 地图每一个角落的调查任务都一应俱全,可以将这些任务分成5种类型。 回收红心:只要打到敌人,并回收规定数量的红心,就算过关。由于每次回收到

红心后、任务计量表就回路之上升、因此能轻松判断到底还剩多少红心没有回收。 调查:在新的世界出现时、比较常出现的就是此类调查任务。在执行任务时,需 要添一调查地图上令人在意的场所来收集资讯。每当调查完一个场所,任务计量 表就回随之上升。

讨伐大型无心者: 只要成功地讨伐位于地图某处的大型无心者, 就算是顺利过 关。另外,有时只要先行确认选择任务时的"任务内容",就能在事前了解到大 型无心者的弱点的重要情报。

同阶相关的纹章。此任务的目的是要收 集机关纹意。取得纹章之后、便会宛如 连锁一般地在纹章上出现光环。如果能 在这个光环消失前取得下一个纹章, 任 务计量表的增加重便会上升。 破坏暗影方块: 此任务的目的在于破坏

出现于各处的"暗影方块"。由于无心 者也会出现, 因此不能大意。这种任务 属于只要将任务计量表累积到指定量就 ↑在 终非常有难度的任务中,玩家要多 能讨关,不需要将它累计到全港。



运用极限爆製技来取胜。

宇丰厚的通关奖励

在开始菜单中追加シアタ-モード (影视整賞)选项。在读取通关存 档后,能从357日开始进行游戏,并且堪 承玩家之前的所有道具和傳ట面板。13机 笑的等級升至"レジェンド"。在菜单的 日ゼ选項中追加"シ クレットレポート" (秘密日志 。莫古力商店增加新商品。 →本作過美后的收助專書可需是各常主當。 这也是为了鼓励玩家再玩 周目。



个姑您米据也的早入壬台士

K	主权能关联状况未八寸///店						
名称	所需遊板鼓目	故	入手方法法	名祭	所需被複雜問	ř.	入手方法法
ドフンロール 回遊	1	技士女體和/號 网络敌人和攻击	与各5的投票	エアスライビジ	2	在学四種B體 并心由高速移动	任务23的报酬
17×4 m3	3	表十字型於 直接放入的攻击	作号5 年报新	エアスライトゥ	5	任、中语B键 在、中高度移动	任务6560全物
ドクンアップ し	1	与ドッジロール直接、ドッジロールLV+1	8	エアアップ(L)	1	与エアスライド連接、エアスライドLv+1	B
Jフレクトトッン .	1	与ドッジロール连接 回避时反击敌人	合成	エアアタック (L)	1	与エアスライド直接 在飞行中将敌人撞飞	合成
トッジラッシュ こ	1	与トッジロ ル直接 回避財金 を放人	合成	スライトダッシュ	1	向锁定的目标冲刷进攻	任务42的报酬
ドッジコンボ(、、	1 2	与ドッジロール連接、回避財政治力和速度侵害	合成	スライドダッシュ3	3	向锁定的目标冲刺进攻	任务组的宝物
オートドフンし	1	与ドッジロール連接 自动交換放入的攻击	合成	ダッシュアップ 、		与スライトダッシュ直接、スライトダッ	任务82的报酬
,フレクトガードで	2	Y健防御 反弹敌人的攻击	任务7的报酬			シュ[٧+1	
,フレクトカード-4	4	Y健計期 反傳取人的攻击	8	クライト 3	3	在中田等(清華文)內 指短指(數指標)內	任务538-技術
ガトアップ。		いたフレクト *1年 リフレクトカート+	ď	グライド 5	5	在空中核Y健康风飞行 持续接Y就持续飞行	トライアルシンボルバ50
ジャストガ ド し		与,フレクト連接 E機業置附初新額、最	金版	グライトアップ 、	1	ラグライト らり グライト·!	トライアルシンボル170
		环敌人体势		ホーミンググライド (L)	1	与グライド连接。飞行中向航空的方向自动飞行	合成
カートカウンター L	. 1	ちリフレクト返事 いほご気が 後、以志	神化	クライトアタック こ	1	スクライト在す 在、中取り分り	습텐
ガードバック し	1	与リフレクト直接 防御时大距离后退	合成	^4 Z F		弄起速度加快	トライアルンンボル10
スライドガード(こ)	1	与リフレクト连接、防御中前送	合成	「ヘイスト3	1 3	奔跑速度加快	トライアルシンボル100
ガードエスケーブ	1	与リフレクト连接、計製中鉄鉄河差	台版	ヘイストアップ・		与ヘイスト直接 ヘイスト LV+1	トライアルシノ
ファイアガード (こ)	1	与リフレクト直接、防御中始与敌人火球伤害	合成				#Ur-110, 200
ブリザドガード こ	1	与リフレクト近後、防御中培与数人本を招客	台版	ハイシャンプ		声唱更思	3 等44的投册
サンダーガート _		与,フレクトきま 一色中陸歌・母巾	**************************************	ハイジャンプ3	3	缺母要高	任务74的报酬
エアロガード .	1	与リプレクト走接 弥伽中使数人次飞	合成	シャンプアップ こ	1	・ハインヤンプ音像、ハインヤンプレット	8
ガードボーナス(L)	1	与リフレクトガード 连接筋御时、有損率击	合成	レビテト(し)	1	与ハイジャンプ追接。在日中校B接可以環後等下	合成
		现HP奖励		Fp-	ī	落下过程中吸引"埭"	任务29的报酬
ラウンドガード 、	1	与リフレクト連接 防御針背后的攻击反弹	合成	Fa 3	3	落下过程中吸引"琼"	Œ
オートガード(L)	1	与リフレクト连接、正面攻击自动反弾	合成	ドロ-アップ (L)	1	与Fロ-连接、Fロ-LV+1	Æ
エアリカバリー	1	吹飞时被B健慢身	店	リレイズ③	3	HP为0的时候,回复1点	B
エアリカハ ,-3	3	文 飞时间B建设备	Œ.	リレイスアップ 、	1	ノレイス连接 ノレイス、++	G
リカバリーアップ、LI	1 1	与エアリカバリー直接、エアリカバリーLV+1	任务54、55的宣物	リミットアップ	1	给与最大值伤客时黄色槽最大值上升	Æ
クイック / カバリー (1	与エアリカバリー直接基础 き的情况下。接由	合成	ライブラ	1 1	日林血量显示	任务4的报酬
		立並長受惠上部		レンジアファ	1	可以锁定运货的融入	店
エア /ベンジ (L)	1	与エアリカバリ 连接受身后、彼為建迅速反击	合成	オ トロックオン	1	攻击时自动划定目标	店
エアインパクト こ)	1	与エアリカバリ 直接受身后、阻绕效人姿勢	合成	アルテマウェボン	1	攻岛力上升	トライアルシンポル255

对于官方追加付费下载,你有什么看法?

虽然这种方法很无耻,但游戏公司 得员工总要吃饭啊,可以理解。

山西條汾 曹寒冰 七曜日首先借本栏目的开头,对曹寒冰 同学说声谢谢、感谢你对本刊的支持。 也欣赏你对无双系列和《最终幻想10》 的热爱。官方推出的追加下载,无非是 将游戏除了核心主体之外的部分切割出 来分批发放给玩家。或者是对重大BLIG、 失误的补丁。美实发放追溯下载无疑是 約事,但如果加上了收费这条,前得 * #一下性价比了。

就像吃大餐一样,享受好的过程必 须得有代价, 反之亦然。

-上海南汇 吳春杰 七曜日育之有理。只要厂商把握好了配 信的时间段,就能让人觉得一个好游戏 玩多久都有新鲜感。比如我最近玩《真》 三里元双5 帝国》,每天选游戏剧一名武

柯的武器,然后每半个月官方就会追加。 四套自创武书的新原装,这个节赛盛把 **证得很不错,让原本赔偿的**操的本作。 也有值得劉統的施方。

· 新聞行(278) · 李、 / 下蒙。 李掛林地 田田 七端書 2 - 目前KOEI提出的所有无测 来列作品还都是免费下载 不过没有。

远免费的东西、收费只是早晚的事情。 **价格是关键**) -- 抗州临平 陈师 **化碳酸对,如果真的泵消了放体。**而 後下载游戏的话, 厂商自然也节约了7

少成本,所以在价格方面也应该会 经惠 STATE SERVICE 重庆油亩 陈代约 七曜四这到是,看来陈同学也是正叛支 PSN有數厂商所提供的書 義達加書料。

对于这种事情。最好 不靠证的测别现实。

七曜曜時間 当保多事情已经成为现实 以后,我们也不得不百对观实啊,这就

这算是对打的事板的所尽的一点 新疆乌鲁木齐 州岸之力吧…… 崔智业

七曜間是啊,其实这么一来反而是有点 **制分割来实**。

> 山东东营 董順

七篇篇确实 这次的《真 三国无双5 帝国》仍然是每周都提供免责下载。但 并不是每周都有新的服装,而是隔一 还穿播这下载每名武将独有的BGM。说是 免费的,不过这明显含有拖延发放新服 装时间的用意,用BGM就能多页一个星 等,KOEI的採到是算的很精明

这也是赚钱的办法。从果了! 一河北騰山 対字 七曜四天下厂商都是一般黑。《生化危 406》的彩机模式明明是和游戏本篇例的 完成的,但偏偏要切割出来单独实钱

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

可阻止得潮流。本期大话的主要话题就是 濟大家一起来 開展对游戏 一 商在游戏发售 不修料设加下载内容得着法。还是以 KOEI为例,从去年年底的《高达无双2

开始推出新关卡下戴,之后的《真·三二 无双 联合突击》、《真·三國无双5 常 国》也开始了不断的追加下载内容,所以 个人下得品不亦采平! 特別是《真・三回 无双5 奇图》的追加服装、让人每半个月 主格/一面

你最期待哪款游戏复刻或重制?

《最终幻想10》: 来个PS3超高 清版,到时候我一定第一时间入手 ---山西临汾 曹寒冰 七四日右总味 右眼力 纵观业界折 10年来的所有RPG作品,又有几作维 和《最終幻想10》此處? 令人永远无 法忘记的剧情和角色 设计精密的晶 赎盘, 让人热血沸腾的战斗, 百玩不 灰的闪电球和其他, 游戏, 还有专] ,当廢时间的诸多收集要素、共同打造 了(最终幻想)累列史上永恒的经典之 作 先不要等复刻了,现在用PS3玩 PS2版也是一种高档的年日

《最終幻想13》移植到PSPI(幻想) ---河北唐山 刘宇

+:>■人目前来母确实有些不切实 际, (最终幻想13)的PS3版都正 是确实具体的发售日。不LIPSP上有 (最終幻想 Agito 13), 也是非常值 得期待的 相信在PSP推出下一代的 时候应该会先复数(最终幻想10) 显移幻想13 的重制版估计怎么也



《最终幻想7》、永恒的经典啊…

----山东东营 董雨 土曜■ 最終幻想7 不光是FF系列 的里程碑, 也是PS和SFC划,时代的分 水岭、其诞生的意义不仅仅存在于 个游戏系列的层面上。

FC版《吞食天地》——山东淄博 张字 七脚mEC版的 弄食天地 与街机版 一样都是以横山光辉的漫画版 三国 声 为设计模型、当时的CAPCOM量 然没有什么RPG制作经验,不过毕竟是 一家实力健厚的游戏公司, 吞食天 th 的水平会人模与满意, 也深受国内 压定的高势。

把"战神1"、"战神2"复刻到 ---重庆潼南 陈代灼 PSP±。 七曜■这个估计是能够实现的、不 17个人更期待PSP 1 套推出原创新 作。PSP Go取清了UMD光期、意 块著能够推出更大容量的作品.

对于单机游戏网游化的看法?

有好有坏、众乐胜于独乐。众乐有 乐, 但独乐的乐却不复存在了。

---甘肃酒泉 周吉鹏 七曜日毕竟日本的玩家对于网络并不 是那么热衷、所以日本厂商所作的游 对环是以单机为主, 将单机游戏修改 以后, 再变成网游, 毕竟还是很别 扭。不过网游在推出 以后,只需要 维护运营即可。KOEI将 国志>。 信长之野望, 大航海时代,等 诸名单初传统作品都只指出网游, 而 单机作品方面只靠 , 无双 一个系列 来独排大梁。

有点悲哀、这样还不如直接作网游。 大家也不用买盘了。直接下客户端就 OKT. 一山西能汾 曹寒冰 七曜■这个问题在回复前 位读者时 已经得到 毕竟网游在日本人气有 限、商家都是希望借助单机游戏名作 的人气来带动网游的人气。

多人合作既增加了游戏的乐趣。也增 加了游戏的耐玩度。

-浙江绍兴 何嘉宁 七曜日現点不错,这也是PSP诸多联 机游戏筛号欢迎的原因, 但游戏需要 量身定制, 单机改造的网游毕竟有些 生搬硬套。

网络游戏改成单机游戏好玩,但单

机游戏网络化却不一定好玩、比如 《直· 医无双 ONLINE》。

-重庆潼南 陈代灼 七編■(京・二国无双 ON。NE)主 票还是确定的证法有问题, 并没有表 一致当千、游戏 现出无双的特征 的任务内容大多是在限定时间内占领 一定数量的据点、虽然表面上看起来 很好完成,但实际却很难。有些任务 必须私其他证案组队才能完成, 在战 斗的过程中,地图、战场信息以及招 教的判定等细节都与单机版设有什么 太大的区别,不过游戏的感觉却比正 统的无双作品差了不少。

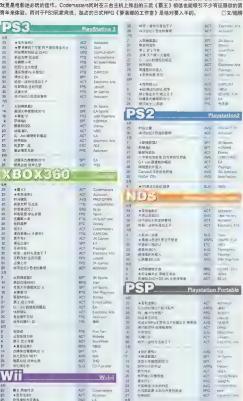
也好啊,可以从不同的方位去体会自 己喜爱的游戏。 ——安徽蚌埠 田康 七曜■话量如此,不过毕竟单机游戏 和网游在游戏的本质上是有区别的。 其至可以说是两个阵营。也正是这 样, 才设生了融合了单机与网游要 素的联机作品,比如(真·二国无 双联合实 击),这部作品里就有很多 (真·二国无双 ON、NE 的要素。



每月的游戏,每月的期待,游戏娱乐的精彩尽在其中!

最速新作游戏发售

每月的月底似乎都是新作的集中爆发期,上月如此、这个月也是如此、数数各大平台上的游戏。短短一周内就 有多到玩不过来的游戏同时推出,像《变形会则2》、《哈里波特》、《冰河世纪》这些优秀电影改编而来的游 双更最电影迷必玩的佳作。Codemasters同时在三台中机上推出的三款《凿干》相信也能吸引不少有征服欲的里 青年来体验。而对于PS3玩家来说,独占的日式RPG《箩洛娜的工作室》是绝对要入手的。



在天堂

Wide 计识别地

今年上映的最新一部《变形金刚》电影演引 多目光。國內电影院的头等票估计都已被配 着我从思想更作。董本 天安 使然保持那种大型机器人战斗的风格 影响到剧情的进程。《李编顺》王参约师

X360 [## **2**]

bb

《知主·無確保》(2) 1990(25的《君王·亡命職罗》) **油**東中玩家扮演实**教**教而身



服司法律 有名

D

MAT (FE)

A SHREET

From Software



PSPBOOOM主意基础解

可执行ISO与官方模拟器软件

手把手教学,详细介绍PSP3000破解的超简易全面教程配合电击附送的破解傻瓜包使用,自己动手,丰衣足食!

PSP 3000全面破解教程Vol.2



过 个多月的努力,破解者以5 03ChuckHEN为基础。终于开发出可以运行ISO和PS模拟器的系统。最初这个系统是在TA -BB主板的2000主机上运行的,经过完善,现在可以在3000机上使用。 □文條子

PSP 3000破解原理与功能

目前针对5 G2Chuci+Rwa聚超光开发的自愿系统发生主要有两种 pagen com推址起 G2CH-AWSCH-MBCUV Feeteel, 其中报者它的日日 起来。psint 在 10日推出V2版本、由后者出现相应,但是比较容易使用。截止则6月10日,这软件 比影槽也到3 10回。这种可能被比时高度相似,都是利用6 GG2hutHFN可以成 有自数据的创度。不是按照学术分形的内外,甚至以该写证由的,但整合日 不能完全改词由于(变线色验),所以只能在开机的时候加特该系统,一串关机 管理影響解。

它们的使用磁址被调点,而且基本安全、虽然使日不能空气装制。但要实用 使比它的 crit N 理关于信息。如果要成它的功能,简而言之就是存储派DFSP2000能 他的事情它都能像,而且系版版本升级第503,355 00M33 -G用比,可以合法地 运行更多数件(加入规则价份PSN级FT7)。但是,现在PSP2000不能做的事情它 似日不衡数,让知由于50级态度的数件。



中級准备!

皮) 解子(注) 包) 既然PSP3000已经可以破解玩游戏,那么现在大家最美心的 自然是中山破解了。在开始破解之前一清确心你已经准备好以下逃脱物作

- 系统版本在5.03的PSP-3000主机 TA 88 V3主板的PSP2000主机亦可 PSP心V楠×2、 个容體後 J 32M线可以 破解用、以下前称A J 、另外 个
- 容量软大 玩游戏用 以下简称B 以前介绍(1005-03 Chinchen B2的碳解程序 这是碳解的基础
- 以前介地证的503 ChickHEN HZ的碳解程序 这是破坏的基础 破解程序CFW Enabler 3 10、或503GEN。但是前者比较好用。



The state of the s

PSP3000破解常见问题解答

破解必須准备一个专用记忆等吗? 表只有 一个记忆等,能不能用它实现或解禁游戏 的功能呢?

 的玩家们,海一个二手的细美记忆棒作为碳解类用的 也不是被难。

: 小是很难。

为什么費用ChickHEN複解的时候應是出棄 死机的情况?

证明分配。 A: Chicle Dr. Gibble Tr. Gibble Tr.

另外再说一下笔者自己的使用经验。在使用鲸群 排加银5,03 Chiddren R2之前,撒好把PSP的电池被出 再装上,这样可以大大提高碳無的机率。大概是因为 接电池可以有效地消除PSP内存中残余的内容,以达 到最好的破解效果。這论上说,机器完全新电之层域 一般时间也会达到同样的效果,但是被电池是蒙立学 见影的。

 为什么是难能们的经刊的观点,但高潮和 CHV Entailer NH线。 新光在电镜?
 A. 这种说不一般是有为它的动物的的版本 同意与致的。一般来说,是有面影的ChiebNth的版本 同意与致的。一般来说,是有面影的之间。 REAL 是没有问题。 国北大家一开始使用的玻璃器 附近这是GAGGEN PI的情况。 PE Nebber 2月8、10 版 道本上与次带可以到戏戏对,带来注意的美 ChiebNth Pile 2月8、10円W Faller 2月91 以和激发放在一个记忆接中(量好这样说,便于以 都设置。

在要兼GFW Enable/完单之局,系统模本 为5.03M33。但是进入PSP游戏的时候, 每度示游戏无法运行(80020321)。 是怎么回事? A. CFW Enable/在安装完之后,不要忽着造游戏。

STEP 2 改写系统至5.03M33





CFW Enabler在6月11日推出了最新的3.20版。该版本对基件的集客性提升 报多。而且第一次加度的时候是完全自动的,进入程序之后即直接指数5 05M33-6。更加分便。此外还有8月1日推出的5.30版。恢复了干动加载的对 修 体工PSW的问题,据本的图

STEP 3 设置镜像引导程序及测试

这时在主菜单下接SELECT键 可以进入M33 VSH Menu, 这时我们 要进行UMD引导的设定, 选择UMD ISO MODE 调成 M33 Driver 之后选 EXIT 。这时引导程序变 成M33的无重模式,可以直接运行

ISO和CSO的文件了 我们用来测试的游戏是《中原 之霸者 三国将星传》的ISO和《音 利尼》日版的CSO、进入游戏之后 活行证费 子及相悖20世初



The state of the s



MOTOS STATE GUITEN.
Prinsiped by MMCO
のissa 256 www.b.to.au. North Accenso.

- 1 文界PSPS000定前 施育 長間

游戏模拟器全面拿下!

STEP 4 运行PSN模拟器软件

现在的,0%33展股市以使用50份 (50格式的/MD健康文件、应可以运行53/ 下载的機能基础的被制度、我们用于测 试的是《最終到地/国标准》、该游戏商 要去5.02以上或中运行、以前的F5000 用5.00 M33-6的制度其能使用version. 110 来就编系统 更在可以直接成了,以前用 P5P2000基的核行的时候有花期的情况出 程、现在中间上



「授士可以在PSP3000上規管方的 1977 - 而且具結構版的第三

STEP 5 测试自制软件和模拟器

適过CFV Entelier版的500M3系统可以该ChindHSN R2一样支持各种向射数件和电查分子 样支持各种向射数件和电查分子 提出。数分用CFS 模构基础PPA 播放软件进行了前位。运行设有问题,先是PP20000和ChindHSN R24 用的软件 在PS92000上都可以使用的软件 在PS92000上都可以使用的软件 的MMS以及特布电影的软件 的新闻器全支统 而且不能等度 时间

一喜欢《街廳》等CAPCOM街机 游戏的玩家们、激动吧: PSP3000 CPS排作服務在車輛換差限。





可以运行模拟器

STEP 6 加载各种插件应用程序

再次进入CFW Enabler 3.10, 此时该程序相当于M33的设置和还 原程序,选择"Settings"。可以 看到类似M33 Recovery还原菜单的 选项。其中"Configuration"是设 显M330的各种功能的,有的20/SH Moru下面的选项一样(如LMD模式



设置、XIMB USB连接的设置等等)。 "Plugins"是插件设置。当记忆棒内有插件的时候,就可以像在MSI恢复菜单中那样进行各种设置了。

系统菜单下按SELECT键,出现M33 VSH菜单。其中的 UMD ISO MODE需要调一下,调成"M33 Driver"就可 以正常游戏了。

PSP3000玻解程序加裁完成之后,可以实现什么功能呢? A: 通俗一点说吧,PSP2000玻解版能做的

A: 通俗一点说吧。PSP2000破解热能做的 事情现在与基本上都能做了。另外它还可以玩5.03以 下废本的ISO和PSN游戏(如FF7)。而PSP2000。参州 版本欺骗的方法才能玩到。

PSP3000破解之后,关机又恢复到原来的 系统,怎么办?

A: 目前约30000被割基施量ChickYeN. 內 能不利。次效前率次、我们建议大家平时常用休眠功能。 经常龄主机完电,不要让PPIK引动独电角临岛经 闭,另外早时携卵的时候也要避免照对市土。 建链等 情况出现,防止影响电。 能此之外、 就是常各碰器 程序和各份记忆棒,在万不得已的时候再来一次放行 了。本期电击收据决查里为大家准备了像瓜包、大家 按据设理操作可深容易地破解。 5.03M33的PSP3000,可以玩系统版本为5.50的PSP游戏吗?

A:理论上说,使用CFW Enabler的设定 程序中的"Change Version"可以使主机版本文件改 变,以达到欺骗系统的效果。但是有些游戏如《战 场之绊》是确实用到5.50版系统的一些内容的,只 用更换版本文件的方法是不能运行的。所以还是再 等等吧。

除了3000之外,PSP2000可以刷5.03M33 系统吗? 今后的PSP3000和PSP Go还能用 同样的方法破解码?

A: TA-081主版之后的/97200可以像9000一样硫 解。至于之前已经解解2000。 847不要这样础。 均为直正每合储管服PSP2000份,086030储产版比并不存 在。如果使用储管服PSP2000福产加酸CPN Evable。 虽然表社会量为准制成5 08403,但是会导致效其一 重的信息,无论运行游戏还是自制程序,都会无条件 新电电机,且不可恢复到解来的成本,基本处于平域 状态。系统可以进入、程序无法执行。即使倾倾 健行、进入使发来中也无法把系统接受回原系统性 子,只能用神奇电池重新刚回去。所以有破解版2000 的玩家就不要尝试用3000的方式破解了,还是用PSPGEN 推出的5.50 GEN A吧。

另外新版的*SP3000和*SP Go的版本至少在5.50以 上、因此现在的玻璃方法届时会再次失灵。但是新 的破漏平段还是会出现的,实际上、玻解者与硬件商 的破量从很久之前就开始了,因为双方的矛盾从本质 上是无法调和的。从另外一方面

上是无法调和的。从另外一方面说,新版的PSP3000已经升级系统到5.51, PSP Go采用的主板将采取更严密的防破解措施。到时候



GAME - ARE 09.13 特别策划 63

就没有我们回答不了的问题

。 這接的煙由,我们。 在小编们是生生。读者大人是老师是考官,提出你的问题,小编会认真作本,并给 我们的答案进行评价。在这里把我们好好的唯上一塊。

本期问题: PSP GO会受欢迎吗? 本期问题策划:湖北张芮



我不喜欢PSP GO, 确切的说是根本就看不起, 无论是 从功能上来讲还是从外形上来讲。

E3之前这玩意儿的外形图就已被诱露出来,看上去整 个一标准山寨产品, 你随便找个商店转转, 就能找到不少外 现上同等级的山寨机。我以前曾经对响国内厂商在产品外形设计的审美水 平和能力方面感到痛心疾首。如今终于惊喜的发现原来咱们早已达到了世

界一流水准、直是让人好生欣慰。 功能方面与其说是改进倒不如说是改动更恰当胜,曾经盛传的多点触

模功能被证明是子素乌有,取消UMD和网络下载游戏这种变更对于众多棒 子一族来说根本就是毫无影响,这玩意儿咱们早提前百八十年就实现了。清 盖的设计直接导致外形上的累整,屏幕变小,更要合的是键位布局的变更,喜 欢怪物猎人的朋友们,你们有罪受了……



更搞笑的就是定价, 249美元, 比现 在的3000还要贵。外形变渣了,没有新 功能,原本以为索尼是准备推出廉价机 进一步增加PSP的普及量、谁想这价格一 公布……索尼你是穷疯呢还是脑子进水 呢? 拜拜, 走好, 不送!

BY:北의

毫无疑问,PSP Go是在为下一代新型PSP作试验平台。游戏 硬件数码化、游戏软件付费下载已经成为以后的必然趋势。甚至 可以说,以后官方都可以直接在官网上提供各种网页和视频 攻略来指导玩家游戏、当然这是要收费的、或者是让玩家成

为付费会员后才能浏览。以后的业界会越来越规范化,也会与时俱进的更 加先进。而PSP Ga只是这股大潮来临之前的小浪花,不管PSP Go的实际销 量如何,但它已经顺流而上,它诞生的意义并不只是滑盖型掌机的推出。 它联通着网络销售、游戏本体容量、记忆棒容量、电池电量测试等等,下 一代PSP的多项测试。反正我个人是不会在第一时间购入PSP Go,除非 KOEI推出无双系列的同捆版才会考虑,毕竟下一代PSP已经离我们不远了。对

于PSP Go在美国首先上市的销 作情况, 并不县非常乐观、因为 **毕竟老版本的PSP已经销售了好** 几年了, 而新机型又没有性能上 的提高、除非是还没有购入PSP的 玩家,或者素尼的绝对拥护者,一

特有的软件。



够了,够了,我受GO了

PSP GO能不受欢迎吗? 谁不是喜新灰旧? 就算PSP-3000在游戏方面更有优势,但当把GO的实机送到你手上的 时候,相信没人能拒绝完美的设计和手感。取消UMD主攻 网络下载是大势所趋,相信SONY做过了认真的分析工作。 走到这一步正设组PSN目前的游戏销售量非常惊人并且足够让厂商会弃传统 的软件销售渠道、那些对于PSN赢利不如其他网络平台的传言都可以见鬼去 了吧。其实对于PSP系列掌机目前针对的主力消费群体、特别是我国很大一 部分拥有PSP的非玩家全体而言,GO有着绝对的优势。更完美的外形,更

当然、价格比较贵很不应该、不过我还是很肯定GO的推出基本上可以 拿掉3000系70%的销售份额。对 干国外的优势网络环境和正版正规 市场,GO的软件方面不存在任何 问题。在iPOD将这一代时尚潮人 的消费习惯带入网络之后, PSP GO 的网络消费已经是大路一条了。够了, 够了,我想知道第一时间到底会炒 高到多少钱

方便携带,更适合看片听音乐,更时尚。



如此, PS3的蓝光也是如此, 这次PSP GO又领先了一回, "完 全下截游戏时代",想的是不错,可世界湖流真的会随着 SONY意愿而转动吗?未必吧,蓝光并没有随着PS3而迅速普 及,还让SONY脑了很多钱,这次PSP GO估计也一样。时代当然需要进步,

但人为的讨快进步就没那么多人会买帐了_ 再说了。完全下载的方式目前还远未达到大众常识范围,过于虚幻、过 于飘渺,可能你我不这么想,但广大普通玩家都会这么想,没有实体的销售 方式更像未来十年后的事物、现在就来合适吗?和PS3的蓝光一样、SONY总

是把新事物当做游戏机的标准配 晋, 并用之来普及, 这种套路我 看并非行得通, SONY在任何领域 都没有垄断地位,除非其他厂商 大力跟风支持,不然PSP GO不会 成功, 至少不会太成功, 看电影 听音乐估计是其最大的价值。玩 游戏,还是传统的PSP更实在,现 在的PSP GO更像个剜割版。



↑E3上的公布试玩不知何时能普及。

谁想买,谁就去买

PSP Go对于玩家们的吸引力到底有多大。我们现在并不 清楚。不过有一点是确定的一它的价格太贵。与PSP3000相 比、高出100美元的价格恐怕会让许多玩家取消在第一时间 购机的打算。加上主机系统的升级,到时候肯定在5.50以上,

对于想玩破解的人来说,这台主机就暂时不必考虑了。说实话,有钱买PSP Go的人估计也应该玩得起付费下载的正版,因此要在第一时间购入这台机器 的人、一般都是手头比较宽绰的玩家。游戏消费这个东西本来就是需要量力 而行的。所以我们还是把首发的荣誉留给手头有资金而且想买PSP Go的朋友 们吧。当然了,要想让PSP Go成为更多人的选择,其实需要两个条件。第一 是主机的价格下降到一定程度(必要条件),第二就是支持PSP Go的破解技



术出现 (充分条件)。只要满足 了这两个条件, 那么到时候PSP Go的用户会多起来的。在这之前 PSP Go对于大部分完家来说只能 是一件奢侈品。当然对于追赶流 行趋势的年轻人来说,花钱买PSP Go就像捣部半机一样,这样的话 白伙是诸根军谁般军略。

07月上 的問題。中世 定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

DVD影像内容

魅力抢腿秀_游戏新作视频

NBA LIVE10 (全平台)/蔚蓝光辉 (PS3/Xbox360)/美国陆军3 (多平台)/ 拳击之夜4(PS3/Xbox360)/块魂(PS3)/必要的武力(PS3/Xbox360)/ 瓦尔哈拉骑士2加强版(PSP)/极限竞速3(Xbox360)

火线点评 点评时下流行游戏软件 飞屋历险记, 迪斯尼皮克斯最新动画改编游戏 兵器。拥有变形能力的基因改造战士

恶搞频道 奇思妙想大集合 真人版《拳皇98》恶搞对战视频



斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛 09CAPCOM斗志再临《街霜4》精选对局

格斗道场 格斗游戏技巧教学 《少年街霸3》各系统致命连击演示

特别策划 各类游戏相关精彩内容 PSP3000碳解教学! 盘内附赠破解软件

特别收录 超值光盘附赠内容 《天元突破 红莲之眼》完整剧场动画

精彩超乎想象

E3之后的新作发布空白期,

内容超长,160分钟!

向早先的格斗经典作品致敬



PSP3000破解!



恶搞也有达人!真人98对决!



《EVA》后的首部次世代代 GAINAX的又一部机器人



电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意 如果您原为我们的节日增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧

- ●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"阅关族的家"中辨 带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- 如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影 像等),请致电:010-64472729转401。

